الصناعات الثقافية والإبداعية



عبد الله أحمد التميمي



طُبع بدعم من وزارة الثقافة

2 0 2 0



الصناعات الثقافية والإبداعية

الصناعات الثقافية والإبداعية

تأليف

عبدالله احمد التميمي



الطبعة الأولى

المملكة الأردنية الهاشمية
رقم الإيداع لدى دائرة المكتبة الوطنية
٢٠١٩ / ٩ /٤٨٣٠

٣٠٣,٤٨٣
التميمي، عبدالله احمد

الصناعات الثقافية والابداعية / عبدالله احمد التميمي .-
عمان: المؤلف، ٢٠١٩
(   ) ص.
ر.أ.: ٢٠١٩ / ٩ /٤٨٣٠.

الواصفات : / التغير الثقافي // التغير التكنولوجي // الإبداع الثقافي /

❖ يتحمل المؤلف كامل المسؤولية القانونية عن محتوى مصنفه ولا يعبّر هذا المصنف عن رأي دائرة المكتبة الوطنية أو أي جهة حكومية أخرى .

عبد الله أحمد التميمي   Tamimiabd@yahoo.com

صورة الغلاف للمؤلف

قائمة المحتويات

قائمة المحتويات 5

المقدمة 7

صناعة الثقافة والابداع 11

الصناعات الإبداعية ونظريات التعلم 21

الوظائفية في التعليم 29

صناعة الكفاءة الإنتاجية في التعليم 35

الوسائط المتعددة في تعليم الفنون 39

وسائط التواصل الاجتماعي 45

إنترنت الاشياء والذكاء الرقمي 49

الذكاء الاصطناعي وهندسة المعرفة 59

المدن الذكية وإنترنت الأشياء 67

التعليم الحديث 71

الحقيقة الافتراضية في الصناعات الإبداعية 77

صناعة الواقع المعزز في التعليم 87

التربية المتحفية 91

المتحف الافتراضي في التعليم 99

المتاحف الافتراضية نشأتها وتطورها عالمياً 105

المتحف الافتراضي والأبعاد التعليمية 111

البعد الانفعالي 113

البعد الجمالي 114

البعد الحركي 115

ميزات المتحف الافتراضي 115

الفن النشط اجتماعيا 119

الفن المعاصر 125

الحقيقة بين الفن والمعتقد 131

الثقافة الإبداعية في النقد 135
1- الوصف 143
2- التحليل الشكلي. 146
3- التفسير 148
4- الحكم 149
الفصل الثاني_الاقتصاد الإبداعي في الثقافة 151
الاستثمار في الفنون التشكيلية 161
الاستثمار في الفن الرقمي 169
صناعة الهوية الثقافية 175
صناعة الإمبريالية والرأسمالية في العالم 183
الثقافة الفنية في المجتمعات العربية 189
ثقافة الصورة 193
ثقافة التعبير والترابط في الفن 201
جيل الفا 205
المراجع 209
المراجع العربية 209
المراجع الاجنبية 214
مصادر الإنترنت 219

المقدمة

يقدم هذا الكتاب نظرة عامة عن توسع مفهوم الصناعات الثقافية والابداعية، من فكرة انتاج الصورة الى الانتاجية في اقتصاديات الفن حيث أثبتت هذه الصناعة في الآونة الأخيرة أهميتها في الانتعاش الاقتصادي في العديد من الدول المتقدمة، وتم اعتبار صناعة الثقافة واحدة من مفاتيح التنمية المستدامة، من خلال المساهمة في بناء الاقتصاد الوطني، مما يجعل تلك الصناعات تأخذ دور القيمة المضافة، حيث تشمل هذه الصناعة مجالات الثقافة والفنون كافة وعلى خلفية القدرة الابتكارية لهذه الصناعة أصبحت السياسات الاقتصادية في العالم داعمه للصناعات الابداعية. كما ان إن نطاقها الدولي يجعلها تلعب دورًا حاسمًا في مجالات حرية التعبير والتنوع الثقافي والتنمية الاقتصادية في المستقبل. ومنذ ما يقرب من عشرين عامًا كان تحديد مفهوم قطاع الصناعات الثقافية والإبداعية يتمحور حول ماهية رأس المال الفكري الابداعي، وأثره على القطاع الاقتصادي. وعلى الرغم من تحديد مفهوم الصناعات الثقافية مع نهاية

القرن الماضي، الا ان التطور المستمر في مجال تكنولوجيا المعلومات والذكاء الصناعي، قد ساهم في توسع دائرة هذه الصناعة لتشمل كافة محتويات الابداع الانساني الذي يتميز بالحرفية والمهارة العالية، هذا ما اشار اليه جوزف بويس بالنحت المجتمعي(Social Sculpture) من خلال توسع مفهوم الفن في كافة مجالات الحياة. فالعالم عبارة عن مسرح تعليمي، وجميع البشر هم تلاميذ يلعبون أدوار متعددة في ممارسة حياتهم اليومية ليس أكثر. والإنسان بطبيعته عنصر نشط قابل للتشكيل.

ومن هذا المنطلق ان جوهر الصناعات الثقافية والإبداعية هو في الواقع الإبداع البشري الذي يتميز بالقدرة على انتاج افكار جديدة تتصف بالتفرد والأصالة، وغالباً ما تبرز هذه المنتجات الاقتصادية من رحم المبادرات التنافسية، مثل مبادرة موهبتي من بيتي، التي أطلقتها وزارة الثقافة الاردنية في ظل انتشار فيروس كورونا المستجد وما تتطلبه إجراءات الوقاية ولزوم أفراد العائلة بيوتهم وتقليل حركتهم، وتعتبر مثل هذه المبادرات التنافسية شكل من أشكال "الاقتصاد

الإبداعي" القائم على الاستثمار الأمثل للمحتوى المعرفي للأفراد المشاركين في تلك المسابقات التفاعلية لتشجيع الابداع واكتشاف المواهب من خلال أدوات ثقافية خلاقة عبر شبكة التواصل الاجتماعي، لذلك تم اعتبار الوظائفية في الفن سمة من سمات الاقتصاد الإبداعي الإنتاجي، وهو العنصر الاساسي المكون لمحتوى الصناعات الثقافية المعاصرة، القائمة على هندسة اقتصاديات المعرفة، في كافة فروع الفنون الجميلة والتصميم وصناعة الافلام والأدب والموسيقى والصحافة والاعلام والهندسة المعمارية والعاب الفيديو والبرامج والتطبيقات الخلوية.

هذا المنعطف في مفهوم مقياس القيمة للصناعات الثقافية الابداعية، يقودنا الى اعتبار أن القيمة الثقافية ذات دلالة على السلع الثقافية، إلا ان تبني رؤية موسعة للصناعات الابداعية قد يوسع مفهوم العولمة الى حد كبير، ليشمل كافة المنتجات التي يمكن ان ترتبط بها القيمة الثقافية المضافة، الى مرحلة يكون فيها كل شيء ذات قيمة ثقافية، ويصبح المفهوم العام للأبداع مرتبط بالاقتصاد الابداعي الذي

قد يزيد من حجم الطبقة المبدعة في المجتمع. لذلك ان "الثقافة" هي المادة الخام، والإبداع يتلخص بالاستراتيجية الصناعية والتي هي محور الاقتصاد، ويوصف اقتصاد الإبداع بأنه رابع قطاع اقتصادي في العالم يقوم على الاستثمار في رأس المال الفكري والمعرفي، والذي قد لا يكون موثق و لكنه مخزن في عقول أفراد المجتمع.

وفي هذا الكتاب نحلل المفاهيم الأساسية للصناعة الثقافية والإبداعية، من منظور أساسي وعبر المحتويات الرئيسية: الصناعات الثقافية الإبداعية، الوظائفية في الفن، من منطلق صناعة الكفاءة الإنتاجية في التعليم وعلاقتها بالذكاء الاصطناعي وإنترنت الاشياء. كما نلقي الضوء على الواقع الافتراضي، والحقيقة الافتراضية في الصناعات الإبداعية، وصناعة الواقع المعزز في التعليم، ونفرد ايضا فصلاً حول الاقتصاد الإبداعي في الثقافة من خلال الاستثمار في الفن التشكيلي، مع دراسة حالة صناعة الهوية الثقافية في المجتمع.

صناعة الثقافة والابداع

تسعى الصناعات الثقافية والابداعية إلى توضيح مفهوم الفنون الابداعية للأفراد الموهوبين ضمن إطار تقنية المعلومات والذكاء الاصطناعي واقتصاد المعرفة ونادراً ما يتم تداول مصطلح صناعة الثقافة أو الصناعات الإبداعية في بلادنا، حيث أن مفهوم الصناعة لدينا مرتبط في الغالب بعجلة الإنتاج للسلع. أما الصناعة الثقافية فهي التي تعبر عن القطاع المساند للصناعات الإبداعية بهدف استغلال الابداع لتوليد الثروة وزيادة فرص العمل. كما يشير مصطلح الصناعة الإبداعية، إلى اقتصاديات الابداع التي تقوم على توليد المعرفة والابتكار في الأنشطة الفنية المتنوعة بما في ذلك الفن الرقمي والواقع الافتراضي. وصناعة التعليم حيث تعتبر جزءاً من الصناعة الإبداعية أيضا.

وكما نعلم إن الصناعات الثقافية والإبداعية في الدول الغربية تعتبر جزء مهماً من الاقتصاد الوطني، حيث يتم أنتاج الثقافة وتوزيعها من خلال الوسائل الصناعية، مع تشجيع الأفراد والجماعات على

الإبداع لتوليد المنتج الثقافي، والذي قد يكون له قيمة تجارية من خلال البيع المباشر للمستهلكين أو كملكية فكرية. تجمع في طياتها الفنون والإعلام والتصميم والتقنيات الرقمية الحديثة. وغالباً ما ترتبط الاهداف السياسية في عجلة تطوير الصناعة الثقافية والابداعية، وهذا ما يدفع تلك الدول إلى توسيع الأسواق لتسويق سلعهم وخدماتهم ضمن اطار الفضاء الالكتروني. وعلى الرغم من أن تطوير هذه الصناعات يكون من خلال تشجيع الابتكار والإبداع، الا أن ذلك قد يكون له انعكاسات على المخزون الثقافي للأمم المستوردة لتلك الصناعة، وقد يؤدي إلى انحراف المنهج الفكري القائم على الموروث الحضاري لتلك الدول.

حيث أنه في بعض الحالات يتم تسويق فكرة التجديد الحضاري لتكون بديلاً للصناعة الإبداعية التقليدية، وهذا ما يطلق علية بالصناعة التحويلية للأمم، عبر الاتصالات الحديثة، "الإنترنت"، والإعلام، ومواقع التواصل الاجتماعي، أو من خلال تشجيع الدراسات الثقافية والاقتصادية والفنون الإبداعية الحديثة(vultur, Mircea. 2005)

إن عمليـة اسـتغلال الصـناعات الثقافيـة في التعلـيم بالشـراكة مـع القطاع الخـاص يعتـبر مـن اهـم دعـائم الاقتصـاد المحلـي، حيـث تسـاهم تقنيــة المعلومـات في مجـال الفنـون علـى زيـادة في الإنتاجيـة والنمـو الاقتصـادي للـبلاد، كمـا تسـاهم في تعزيـز كـل أشـكال التعبيـر الثقـافي والتسـويق الـذاتي، حيـث يواجـه شـباب هـذا العصـر ثـورة تكنلوجيـة متسارعة تعمل على صقل المهارات الذاتية مـن خـلال مواقـع الإنترنـت والهواتـف المحمولـة وشـبكات التواصـل الاجتمـاعي. ولمواكبـة هـذا التغير يحتم علينا أن نتصور كيف ينبثق الاقتصاد من الطاقة الإبداعية في قطاع التعليم.

والناظر إلى بدايات تسعينيات القرن الماضي، سيجد أنه لا وجـود إلى التقنيات التكنولوجية بالصورة التي نتناولها في أيامنا هـذه، حيـث لا وجود لمواقع الويب (web) ولم يكـن (Google) موجـوداً، ولا حتـى الهواتف الذكية، وأجهـزة الكمبيـوتر ذات الشاشـة السـوداء بالكـاد تجد لها مكاناً على طاولات المكاتب ونحن اليوم نتنـاول كـل هـذه التقنيـات بجهاز صغير. كيف نعمل؟ وكيف نعيش؟ وكيف يتعـرف علينـا جمهـور

العالم من خلال مواقع التواصل الاجتماعي؟ كل ذلك يمكن اعتباره أكبر صناعة ثقافية واسعة الانتشار على مستوى العالم، من خلال عرض الصور ومقاطع الفيديو والبث المباشر لأهم الفعاليات العالمية في العديد من الدول. أننا نرى هذا التغير الكبير في حياتنا بسبب دخول هذه الصناعة، والتي قد تساعدنا على تخيل المستقبل في التعليم. حيث اشارت كثير من الابحاث السابق ذكرها، إلى أن الصناعات الإبداعية في التعليم الالكتروني من خلال استخدام بيانات رقمية في الواقع الافتراضي تعتبر بديلاً للتعليم التقليدي، ويمكن تطويرها في المستقبل القريب.

ومن هذا المنطلق تساهم الصناعات الإبداعية الإنتاجية في النمو الاقتصادي العام للبلاد، فالإبداع يحركه المستهلك لذلك نحن بحاجة إلى تزويد تلاميذ هذ العصر بحقائق وقدرات ابداعية لتسويق أنفسهم أولاً، وتوفير كل السبل والوسائط لتنمية الفكر الإبداعي في المدارس بهدف إحداث التنمية الإبداعية الشاملة على جميع الأصعدة، ضمن اطار العملية التربوية، حتى تصبح المدارس عبارة عن مصانع منتجة للإبداع وذات تمويل ذاتي. حتى نصل إلى مرحلة تحويل سلوك

التلميذ، من ثقافة الاستهلاك إلى ثقافة الإنتاج داخل حرم المدرسة. (peez.2008) بيتس.

وكما يشير (الرشدأن،2015). إن مفهوم صناعة التعليم لم يعد عبارة عن خدمات تربوية فقط. تقدمها الدولة للمواطنين مجانا كحق مكتسب لهم، ولكن أصبح على عاتق الدولة والمجتمع أن ينظروا إلى النظام التربوي على أساس أنه عملية اقتصادية إنتاجية تساهم في الوقت ذاته في بناء الابداع البشري. حيث يشير مصطلح الصناعات الإبداعية إلى أنه جزء من الابتكار القومي الذي يشمل كافة مدخلات الخدمات الثقافية والأنشطة والاعمال الفنية التي ترتبط بعجلة الإنتاج الثقافي والتي تشمل مجالات متعددة كالتصميم والهندسة المعمارية والإعلان والبرمجيات الحديثة.

أما الصناعات الثقافية: فهي تعني ربط الفنون الإبداعية والثقافة المحلية في الإنتاج الاقتصادي الرأسمالي من أجل المزيد من الربح من خلال نواتجها في السينما والإذاعة والتلفزيون والموسيقى والكتب والصحافة (Florida.2019). ويشير مصطلح الانتاج

الثقافي إلى جميع المنتجات المادية والفكرية التي ابتكرها البشر على مر العصور بما في ذلك اللغة، لذلك يمكن اعتبار ان الصناعة الثقافية هي حقًا سلة المنتجات، التي تنقل المعنى الرمزي الى منتج استهلاكي. ولقد كشف التطور الواسع للصناعة الثقافية عن سمات السلع الجمالية حيث جعل الإنتاج الجمالي ذات طابع اقتصادي.

واصبح موضوع صناعة المحتوى الثقافي يتجه نحو العولمة واقتصاديات القرن الواحد والعشرين في السنوات الأخيرة حيث ارتفعت صناعة ثقافة المحتوى التي تستخدم التكنولوجيا الرقمية كناقل سريع لتلك المنتجات، وزادت نسبة هذا المحتوى في الصناعات العالمية عامًا بعد عام، لتصبح من اكبر الصناعات المدرة للدخل القومي في كثير من الدول. وغالباً ما تكون صناعة المحتوى الثقافي مدعمه بالابتكار والإبداع، فهي تجمع بين طياتها مختلف "الموارد الثقافية" وأحدث التقنيات الرقمية، حيث تصنع أساليب إنتاج واستهلاك جديدة لم تكن معروفة في السابق، وبذلك النمط يتم توليد المجتمعات الصناعية المعاصرة من خلال استخدام التكنولوجيا المتطورة لدفع

الصناعات التقليدية لتحقيق التقدم في المجال الرقمي، بهدف خلق قيمة اقتصادية اجتماعية من سلة المحتوى الثقافي.

وفي سياق ثورة تكنولوجيا المعلومات، أصبح لصناعة المحتوى الرقمي دورًا مهمًا على الساحة الاقتصادية، كما ساهم التطور السريع لوسائل الاتصال و تكنولوجيا الواقع الافتراضي والمعزز واتصالات الوسائط المتعددة في التأثير على الانماط الاقتصادية والثقافية التقليدية. وقد ادى هذا التطور السريع للاتصالات الرقمية الإلكترونية وتكنولوجيا المعلومات الى احداث ثورة في صناعة التواصل الاجتماعي حيث تم استثمار مبالغ ضخمة من الاموال في صناعة هذه الشبكات، مما ساعد في توسع مفهوم الاقتصاد وبدون البرامج الثقافية التي يحتاجها أو يحبها ملايين الناس، وبدون المحتوى الثقافي المرتبط بالحياة الفعلية لملايين الناس، لهذا السبب لن يكون هناك سوق للتكنولوجيا العالمية والاقتصاد، وبدون السوق الثقافي ستفقد الدول الدافع الداخلي للتنمية المستدامة في إطار ثورة وسائل الإعلام المعاصرة، فلم تعد صناعة تكنولوجيا المعلومات مقتصرة على

مسار معين، ولكنها اليوم اصبحت مزيج من تكنولوجيا المعلومات والمحتوى الثقافي، ولم تعد "صناعة المحتوى الثقافي" مقتصرة على صناعات الأفلام والمسرح والدراما، ولكنها اليوم تخطت برامج الثقافة والفنون التقليدية الى عالم الوسائط المتعددة الرقمية والواقع الافتراضي ومواقع الانترنت وشبكات العاب الفيديو ووسائل الإعلام الافتراضية والتعليم عن بعد، وأصبح التطبيق الواسع للتكنولوجيات المعاصرة يغطي كل مناحي الحياة اليومية، حيث اظهرت الدراسات ان الشعوب التي تستهلك ثقافة المحتوى لديها متوسط استهلاك أعلى.

إذن، ما هي صناعة المحتوى؟ يمكن تعريف صناعة المحتوى على أنها "تلك الصناعات التي تصنع المنتجات والخدمات الإعلامية وتطورها وتسوقها، ويشمل ذلك محتوى المواد المطبوعة (الصحف الكتب، المجلات، إلخ.) محتوى النشر الإلكتروني والصوتي، وقاعدة بيانات الإنترنت، وخدمات المنتجات الصوتية وألعاب الفيديو والمحتوى السمعي البصري (التلفزيون، الفيديو، الراديو والسينما) لذلك ستكون صناعة المحتوى هي من اضخم الصناعات العالمية

المسيطرة على الشعوب، من خلال صناعة الصورة والإعلام ، ويتوقع ان تكون هذه الصناعات هي المورد الرئيسي للقيمة الاقتصادية المضافة، كما ستساهم في التنمية والنمو المباشر في كثير من دول العالم. وفي الوقت الحاضر أصبحت صناعة ألعاب الفيديو واحدة من أهم الصناعات الترفيهية بالتوازي مع صناعة الدراما والمسرح والموسيقى، حيث تجاوزت مبيعات هوليوود السنوية.

ويعتقد أن الاستخدام الاستراتيجي لصناعة المحتوى الثقافي سيكون له انتشار اقتصادي أكبر من الصناعات الأخرى على مستوى العالم في السنوات المقبلة، كما ان صناعة المحتوى الثقافي، من منظور عالمي يعتبر نوع جديد من الصناعة ذات النمو المرتفع والقيمة المضافة العالية، ولا شك أن التطور الجديد في عالم لإنترنت والجيل الخامس مؤخراً، سيساهم في زيادة الطلب العالمي على المحتوى الثقافي الرقمي. وسيؤدي إلى اعادة تحديث الأشكال الثقافية التقليدية وإلى تعزيز تكامل الثقافة والتكنولوجيا، حيث سيصبح المحتوى الثقافي محركًا رئيساً في دعم القيم الاستهلاك ومحو الامية الثقافية.

الصناعات الإبداعية ونظريات التعلم

مع نهايات القرن العشرين شهد العالم تغيرات واسعة على جميع الأصعدة العلمية والاجتماعية والسياسية والتربوية، كل ذلك كان سبباً في توسع الرؤية المعاصرة للصناعات الابداعية من خلال التعليم المدمج بالفن، حيث أصبحت الحاجة إلى إدخال مفاهيم جديدة إلى العملية التعليمية، تقوم على التفكير والتحليل المبني على الحوار والنقاش، حاجة ضرورية لصناعة الابداع، بالإضافة إلى الاستعانة بالوسائل الفنية التعليمية في المناهج، لتكون مساندة للمقرر الدراسي النظري، مما يضع القائمين على عملية إعداد المناهج الدراسية امام تحدٍ حقيقي في تطبيق نظريات التعليم الحديثة.

حيث يؤكد الفنان العالمي (Joseph Beuys) جوزف بويس على أهمية ربط الجانب التربوي التعليمي بالفن لتشكيل المجتمع الذي يُعتبر أكبر مورد فني للتلاميذ. هذا ما أشار إليه بويس بالنحت المجتمعي(Social Sculpture). من خلال توسع مفهوم الفن في كافة مجالات الحياة. فالعالم كله مسرح تعليمي. وجميع البشر هم

تلاميـذ يلعبـون أدوار متعـددة في ممارسـة حيـاتهم اليوميـة لـيس أكثـر والإنسان بطبيعته عنصر نشط قابـل للتشـكيل، في إطـار المجتمـع. لهـذا السبب أن دمج الفن بالجانب التربوي، يعني تحقيق التكامل في العمليـة التعليميـة. فـالمقررات الدراسـية بحاجـة إلـى وسـائل فنيـة، لتوضـيح المفاهيم النظرية .

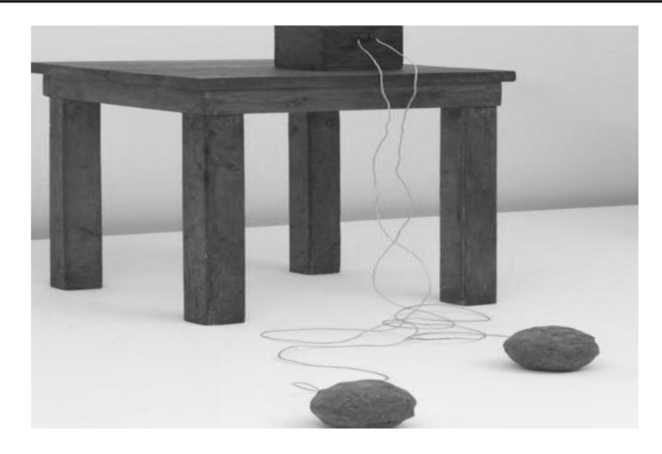
وعلى الرغم من أن أعمـال الفنـان بـويس تجسـد صـورة لحركـة تمرد على الفن التقليدي. إلا أن فلسفته لماهيـة الفـن الحقيقـي، هـي مـا يشير إلى قضية، وليس بالضرورة أن تتصف بالديمومة. والفن لا يمكـن اختصاره في لوحة فنية أو عمل درامي أو مقطوعـة موسيقية، فكـل فـرد في المجتمع يقوم بتنفيذ أي عمل له بمهارة عالية تتصف بـالتفرد، هـو في النهايـة فنـان بعملـه. كمـا أن تربيـة وتـدريب الحـواس، لهـا دور فعـال في تنمية التفكير الناقد المحفز للصـناعات الابداعيـة. واسـتخدام الإنسـان لعقله في التحليل يعتمد على البحث والاكتشاف، وهذا يتجسد في جميع السـلوكيات، بمـا في ذلـك التعلـيم والفلسـفة والسياسـة، وكـذلك الأداء النقدي والدعاية والاعلام، والنتيجة هي أن وجودنا وسـلوكنا يحـددهما

الفن أولاً. وبهذا المعنى، فإن السياسة الثقافية هي أيضًا فن تحرير الابداع، في جميع جوانب الحياة الاجتماعية، وهو ما يسمى بالمفهوم الأنثروبولوجي للفن "الجميع فنان".

وهذا لا يعني أن جميع افراد المجتمع هم فنانين او رسامين أو نحاتين، ما يعنيه بويس أن كل شخص لديه "قدرة إبداعية" يمكن اكتشافها والعمل على تنميتها، ويستخدم هذا الإبداع في جميع الأنشطة البشرية في الطب والزراعة والتعليم والقانون والاقتصاد، ويركز شعار "الجميع فنان" على القدرة الابداعية للشخص ذاته، ويريد بويس من هذا الطرح، تحقيق فكرة الصناعات الابداعية بين كل شرائح المجتمع المختلفة. ويعتقد أيضًا أن الفكر الإنساني قائم على "الفكرة" وهي نتاج للإبداع البشري. حيث تتم معالجة هذه الفكرة بطريقة معينة ثم يتم تقديمها للناس. هذه الفكرة هي بحد ذاتها عمل فني، وهي قطعة نحتية، لذلك يمكن ملاحظة أن الصناعات الثقافية والابداعية في فكر بويس تشير إلى توسع مفهوم الفن والثقافة. ومن هذا المنطلق فأن الصناعات الابداعية لم تعد مجرد براءة اختراع للفنان بالمعنى

الأنثروبولوجي ولكن يعني أن كل شخص يمكنه أن يبتكر شيئًا ما ويكون فنان اذا تم تطبيق فكرة نكران الذات، الجميع هو انا وانا المجتمع. لذلك يجب أن يندمج مفهوم الفن بالجانب الاجتماعي، من أجل تحقيق هدف مشترك. فالنظام التربوي التعليمي بحاجة إلى وسائل فنية إبداعية من رحم المجتمع لتوضيح تلك المفاهيم، وتثقيف المجتمع بالمبادئ والمنهج المراد تطبيقه. وهنا يتوسع مفهوم الفن إلى درجة التكيف مع السياسة الثقافية التعليمية. بمعنى آخر أن يرتبط الفن بكل المفردات الإبداعية للمجتمع.

وتوضح الصورة رقم (1)، الجانب التعليمي لفكرة عمل فني تركيبي، يتحدث فيه بويس عن العلم والطبيعة والفن في آن واحد. حيث تظهر كتلتان من الطين تمثل الأرض مربوطة بجهاز للطاقة. عن طريق أسلاك معدنية على طاولة خشبية. وهذا العمل يمكن اعتباره فكرة إبداعية لوسيلة تعليمية تحكي مبدأ توليد الطاقة الابداعية من كافة افراد المجتمع، وفي ذات الوقت طريقة عمل البطارية في الخمسينيات من القرن الماضي.



الصورة رقم(1) توضح مبدأ توليد الطاقة أو طريقة عمل البطارية

والصورة رقم (2)، هي عبارة عن سلم خشبي مربوط بكتلتين من الرصاص، تمنعان السلم من السقوط وبهذا العمل يحاول بويس أن يؤكد أن هناك قوة تمنع أي شخص من السقوط، إذا كان مدعوماً بقوتين من الرصاص، وهما العقل والحواس، وهذا العمل يؤكد على أهمية العقل والحواس في العملية الابداعية التعليمية.



الصورة رقم (2) توضح مثال العقل والحواس

هذه النظرة التقدمية التي طرحت مفهوم توسع منظومة الفن في التعليم، تهدف إلى تطوير الفرد وتشكيله من خلال إعادة النظر بصيغ مقررات التربية الفنية لتواكب العصر، وفي ذات الوقت يدعو بويس إلى ثورة في النظام التعليمي، بحيث تكون المقررات التعليمية مستقلة تماماً عن الدولة، مع الغاء حصة الفن التقليدية. هذه الجدلية تستند إلى ربط تعليم الفنون بعلم طبائع البشر الأنثروبولوجيا، وعلم البيئة والعلوم كافة، انطلاقاً من أن كل انسان فنان بطبيعة تكوينه، ويؤكد أيضا على ضرورة إدخال الوسائل الفنية التعليمية بكل المقررات الدراسية والاستعانة بالفن في تدريس اللغة والعلوم والجغرافيا والتاريخ والرياضيات، وجميع المعارف، إلى أن يصل إلى الهدف الرئيسي وهو تعليم الفن من خلال المواد الدراسية، وأن الفن يجب أن يقوم على تربية وتدريب الحواس. التي سيكون لها دور في تنمية التفكير وتحفيز الابداع. كما أن تعليم الفنون يجب أن يكون مرتبطاً بالتربية الأخلاقية والعدل والديمقراطية، وأن الفن يجب أن يرتبط بالمجتمع والإنسان ويعتقد بويس أن كل انسان هو فنان من ناحية تحمل المسؤولية

الاجتماعية تجاه المجتمع، فهو يعتبره أكبر عمل فني على الأطلاق ويدعو إلى أن يكون العمل الإبداعي بالمشاركة مع المجتمع وأن يكون ذا فائدة وقيمة اجتماعية من خلال منظومة التربية والتعليم.

وإن ربط الفن بالنظام التعليمي يعني استحضار التقدم والازدهار للمجتمع، وان صناعة الفنان الخلاق تعتمد على النظام التربوي والثقافة المجتمعية السائدة لدور الفنان الذي يعكس جمال هذا المجتمع. وهذا المفهوم أعطى تفسيرًا اجتماعيًا أكثر تحديدا وصفة معيارية لرقي الأمم، وإن مستوى تقديرينا لمعنى الجمال والفن كوسيلة تعبيرية عن ماهية ذلك الوسط، فالفن يعطي صوتاً للأفكار والمشاعر، من حزن فرح وما إلى ذلك، من مفردات تعبر عن الحالة المجتمعية في ذلك الزمان والمكان. لذلك تم اعتبار دراسة التاريخ الفني لأي مجتمع متوازية مع دراسة علم السيسيولوجيا والأدب البشري للمجتمعات ويجب أن يندمج مفهوم الفن مع الجانب التربوي التعليمي، من أجل تحقيق الهدف العام للعملية التربوية.

كما يطرح بويس، مسألة الأدراك البصري للعمل الفني التقليدي المرتبط بالناحية الجمالية فقط، إذ يؤكد على أن الجمال والمعرفة هما عنصر واحد لا يمكن فصلهما، فقد يكون الجمال في معرفة الحق وتطبيقه من ناحية جمالية، دافعاً يضع الدولة أمام تحدٍ حقيقي، وهو إعادة النظر في صياغة المناهج التربوية لتواكب العصر، فالعلم توسع كما الفن من وجهة نظر بويس ليؤدي في النهاية إلى تحمل الفرد للمسؤولية الاجتماعية بصورة حقيقية، وصولاً إلى المجتمع المثالي ويشير بويس أيضا إلى مفهوم الطاقة الفنية السارية في البشر، والتي لا يمكن لنا أن نطورها إلا من خلال النظام التعليمي، الذي يحفز ملكة التخيل والتعبير والفكر، فهذه الطاقة الكامنة إذا تم استغلالها بالشكل الصحيح عن طريق الخطط التربوية، ستكون ذات تأثير فعال في بناء المجتمع فالوظيفة الاجتماعية لصناعة الابداع لا يمكن انجازها إلا بوجود أشخاص لديهم ملكة التعبير والتخييل.

الوظائفية في التعليم

غالبًا ما يتم اعتبار الوظائفية أو "الإنتاجية" ضمن المفهوم الاقتصادي. على أنها مقياس للقدرة على تحويل المدخلات إلى مخرجات، وفقا لمواصفات محددة في زمن محدد، وبتكلفة معينه هذا يعني أنها مبنيه بالأساس على نسبة المخرجات إلى المدخلات، ولكن في الجانب التربوي التعليمي تكون الإنتاجية مرتبطة بنتائج التحصيل الاكاديمي للتلاميذ داخل الحرم المدرسي ولا تقاس بالأجر المادي فالمدارس مثل دور العبادة لا تقاس بالإنتاج المادي (Pritchard, R.D. 1991). لذلك ان الدور الداعم للعلم والتكنولوجيا مرتبط في تنمية الصناعة الثقافية والإبداعية. ويعتقد ثيودور أدورنو أن الحالة المثالية للثقافة هي جوهر الفن والتي تتمثل بالإبداع البشري للصورة الوطنية للشعوب، أي أن الأنثروبولوجيا تحدد "الصورة الكاملة للحياة البشرية" فالثقافة هي الحياة، لهذا السبب يتم إدراج جميع الصناعات ضمن نطاق صناعة الثقافية بما في ذلك التعليم.

وبالتـالي فـأن معنـى الإنتاجيـة في التعلـيم، يختلـف عـن المفهـوم الاقتصادي، ويؤكد (الرشـدأن،2015) أن التعلـيم لا يسـتطيع أن ينغلـق على نفسـه ويقـف مكتـوف الأيـدي في مواجهـة هـذه التحـديات، معتمـداً على مفاهيمه القديمة بل لابد له من التطـور والإبـداع والتجديـد وإعـادة بناء شخصية الفـرد من جديـد. ومفهـوم الوظائفيـة في التعلـيم يحـدد أولاً بالنتـائج التعليميـة ذات الأهميـة المجتمعيـة. في حـين أن تطبيـق مفهـوم الإنتاجيـة في التعلـيم غالبًـا مـا يكـون أمـرًا صـعباً في مجتمعـات العـالم الثالث". (Miller . 1995) ميلر.

وفي دراسة (Monk, 1990) حيث يؤكد مونك على ضرورة ربط مشتريات المـدارس بالنتـائج التعليميـة ويشـدد علـى الإنتاجيـة في مجـال التعليم وذلـك لتحقيـق القـدرات الإبداعيـة للتلاميـذ كمـا يعـالج مفهـوم الإنتاجية من منطلق التمويل الذاتي للمـدارس مـن أجـل تحقيـق أهـداف العمليـة التعليميـة، ورفـع مسـتوى التحصـيل المهنـي المقـترن بالمـادة التعليميـة. وعلـى الـرغم مـن تميـز مجتمعـات العـالم المتقـدم بـالتطور نتيجة للثورة التكنولوجيـة والتفجـر المعـرفي الا أن هـذا التطـور كـان لـه

تأثيراً مباشر على العملية التعليمية برمتها. ويشير (جوثري) في كتابة (Guthrie, 1988) when A Nation at Risk came out " خروج الأمم من الخطر، حيث تحدث عن تخفيض ميزانية الأنفاق المالي على التعليم، وفي المقابل العمل على وضع برامج تساهم في تحسين إنتاجية المدارس، ويؤكد على وجوب أن يكون التمويل المدرسي ذاتياً أيضا. وفي ظل هذه التغيرات الكبيرة التي يواجها العالم، حيث أن مجتمعات العالم الثالث لا تستطيع أن تقف مكتوفة الأيدي والنظام التعليمي لا يمكن له أن ينغلق على ذاته، معتمداً على مفاهيم ستينيات القرن الماضي، لذلك يجب العمل على مواجهة هذه التحديات والتي تتسم بالتطور والإبداع والتجديد المجتمعي ليتم إعادة بناء شخصية الإنسان من جديد. (الرشدأن،2015).

عن طريق إدخال أساليب وطرق جديدة في العملية الإنتاجية وهو ما يعرف بمصطلح التغير الاقتصادي، لذلك استدعى الأمر مراعاة ذلك التغير ليشمل فضاء العملية التعليمية في التعليم العام والتعليم الجامعي. بهدف بناء جيل قادر على مواجهة تحديات العصر

والعمل على تسليح أفراد المجتمع لتحسين قدراتهم الإنتاجية للتكيف مع الظروف المتغيرة على مستوى العالم. وفى ضوء توسع مفهوم العلم الحديث نتيجة إلى التغيرات التكنولوجية المتسارعة. أصبح من الضروري التفكير بشكل عملي لمواجهة تلك المتغيرات واللحاق بركب الامم المتقدمة، ولا يمكن لذلك أن يتم إلا من خلال أصحاب القرار وواضعي استراتيجيات التعليم، لذلك يجب عدم الاعتقاد أن التعليم منفصل عن اقتصاديات الإبداع، ففي هذا العصر أنتقل مفهوم الكفاءة من اطار علم الاقتصاد إلى إطار علم البيداغوجيا الإنتاجية وهذا السبب يرجع إلى زيادة الاهتمام بمفهوم اقتصاديات التعليم، مع ترشيد الإنفاق مقابل زيادة الإنتاجية في المجال التعليمي (Pritchard.1991).

ولم يعد مفهوم التعليم عبارة عن خدمات تربوية تقدمها الدولة للمواطنين مجانا كحق مكتسب لهم، ولكن أصبح على عاتق افراد المجتمع أن ينظروا إلى النظام التربوي على أساس أنه عملية إنتاجية واستثمارية تساهم في ذات الوقت في بناء رأس المال البشري. بهدف

تمييزه عن رأس المال المادي. إلا أن راس المال الإنساني أغزر إنتاجاً وأعلى عائداً. وبناء على ما سبق يمكن محاكاة العملية الإنتاجية داخل المصانع، بالعملية التعليمية داخل المؤسسات التربوية. من خلال التخطيط المناسب لهذه العملية، مع توفير الوسائط والاساليب الحديثة، وإعداد معلمين مهره مؤهلين ومدربين تدريباً جيداً لصناعة الإنسان المنتج، بالإضافة إلى إشراك المدارس في عجلة الإنتاج الوطني.



صناعة الكفاءة الإنتاجية في التعليم

إن الهدف الاساسي للكفاءة الإنتاجية في التعليم هو تحسين نوعية الفرص التعليمية المقدمة للتلاميذ ويعتبر مفهوم الكفاءة من المفاهيم الشائكة، حيث أن الكفاءة في مجال العلوم الإنسانية التربوية قد تكون في بعض الأحيان مرادفة لمعنى الكفاية، أما مصطلح الكفاءة في المجال التربوي تعني القدرة على انتاج الخدمة أو تحقيق الهدف بأقل تكلفة، أي إنها نسبة العمل الناجح إلى الطاقة التي ينتجها الفرد، وهذا يسمى نسبة المدخلات إلى المخرجات. إذاً الكفاءة هي محصلة الإنتاجية وهي التي تدل عليها. ويستخدم هذا المصطلح غالباً على نطاق التحصيل الأكاديمي في العملية التعليمية، حيث يشار إلى التلميذ صاحب الكفاءة العالية بأنه قد حصل على قدر كبير من المخرجات التعليمية، وفي ذات الوقت مستخدما أدنى قدر من المدخلات. وعلى هذا الأساس تكون الكفاءة هي مؤشر للإنتاجية في العملية التعليمية اعتماداً على مقدار المخرجات بالنسبة للمدخلات(Miller,1995)

ويعتبر التعليم مصدر مهم لنمو الصناعات الثقافية والابداعية حيث تظهر العديد من الدراسات أهمية تعليم الإبداع كميزة مهمة للابتكار والنمو الاقتصادي، كما ان أهم دعم للتعليم لا يجب أن يرتبط بالإبداع نفسه بل يجب أن يكون أكثر ارتباطًا بالمهارات المساندة مثل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والذكاء الاصطناعي. وفي دراسة (Pritchard. 1991) بيرتشيرد حيث حاول توضيح مفهوم الإنتاجية في التعليم على اساس أنها نسبة المخرجات إلى المدخلات، وبنى تعريفه هذا على مفهوم الإنتاجية من طرف خبراء الاقتصاد. مع العلم أن هذا التعريف قد يكون مقيد لمفهوم التربية والتعليم. كما يرى في دراسته أن الإنتاجية يجب أن تشمل مفاهيم مثل الجودة والفعالية في المستقبل لتكون ذات مغزى.

فكلما ارتفعت الكفاءة الكلية للعملية التعليمية من منطلق إنتاجي، ارتفعت قيمة المخرجات والتي تمثل جودة التلاميذ. حيث أن نوعية التعليم المميز يمكن أن يحاكي مصنع انتاج ذي ماركة وسمعه عالية تهدف إلى الارتقاء الحضاري المعاصر. وغالباً ما تقاس نوعية

وكفـاءة التلاميـذ مـن خـلال الطـرق التقليديـة عـن طريـق الامتحانـات وبعـض الطـرق الموضـوعية والتـي تسـاعد المعلمـين في تحديـد نوعيـة المخرجات، وهذا شبيه بميـدان الاقتصـاد مـن حيـث ضـرورة أن يتـوازن مقدار الإنتـاج مـع جودتـه (الرشـدان. 2015). وهنـا تتضـح لنـا أهميـة الـربط بـين دور المدرسـة و حاجـات المجتمـع. فيمـا يخـص بـرامج التدريب والتأهيل ومدى ملائمتها لحاجة السوق، لهذا السبب أن تطوير نوعية المدراس من خلال تغير الاهـداف العامـة للتعليم اصبح ضـرورة بحيث تساهم المدرسـة في التنميـة الوطنيـة الشـاملة ويكـون التلميـذ هـو محور هـذه التنميـة وربـأن سـفينة التعليم الإنتـاجي. مـن خـلال تحفيـز الابتكـار والابـداع وهـذا يتطلـب تفعيـل اللامركزيـة في اتخـاذ القـرارات بالإضـافة إلـى اشـراك المجتمـع المحلـي في صـنع القـرار بهـدف تـدعيم المدرسة بالمجتمع المحلي مما يرفع نسبة التقدم والعطاء.

الوسائط المتعددة في تعليم الفنون

إن تطوير الصناعات الثقافية والابداعية يندمج مع مفهوم تعليم الفنون عبر الوسائط المتعددة في ضل العولمة الاقتصادية، وحيث دعم الابداع الفني بلا شك ذا أهمية كبيرة في إثراء العملية التعليمية التعلمية، ويشير مصطلح الوسائط المتعددة إلى تكامل الصوت والصورة والنص داخل جهاز الحاسوب، لذلك تعتبر هذه الوسائط أهم الوسائل العصرية القوية التي ساعدت على توسع مفهوم الصناعات الثقافية والابداعية في التعليم، فالحلقات الدراسية من خلال هذه الوسائط، يمكن أن تساعد التلاميذ في موضوعات فنية مختلفة مثل التصميم ثلاثي الأبعاد، والتخيل والتعبير.

فلا يمكن اعتبار التعليم نشاطاً عشوائياً يتم فيه الانتفال بحرية من موضوع لآخر بدون استخدام وسائل تعليمية هادفة، ولكنه نشاط يقوم على خطة مدروسة تتكامل في إطارها العام مع عملية التعلم ضمن الأطر الفكرية المعاصرة، التي تخدم المتعلم في الحاضر والمستقبل ويتطلب ذلك أيضاً تفاعلاً نشطاً بين المتعلم والمدرس، بمساعدة

التكنولوجيا الحديثة. من هنا نؤكد أن الوسائط المتعددة لا تحل محل المدرسين، ولكنها توسع من آفاق الفضاء التعليمي، وتسمح للتلميذ والمدرس بالمشاركة والحوار من خلال التعلم عن بعد. ويمكن أن يتكون فريق الوسائط المتعددة من عدة أشخاص، مثل مصمم بيانات الوسائط المتعددة، ومصمم الغرافيك والرسامين للرسوم المتحركة وبعض المتخصصين في معالجة الصور والمتخصصين في معالجة الصوت ومبرمجي الوسائط المتعدد، (سلامة،2013).

وهناك جملة من الأسباب التي استدعت استخدام الوسائط المتعددة في تعليم الفنون. بحيث أصبح هذا الاستعمال ضرورة لا غنى عنها في تحقيق أهداف العملية التعليمية التعلمية، ومن هذه الأسباب الانفجار المعرفي والثورة التكنولوجية المعاصرة، وما يترتب عليها من سرعة انتقال المعرفة، كلها عوامل تضغط على المؤسسة التربوية من أجل مزيد من الفعالية والاستحداث والتجديد لمجاراة هذه التغيرات ولقد لجأت دول العالم المتقدم، إلى استخدام هذه التقنيات بدرجات متفاوتة لمواجهة هذه الضغوط والتحديات. حيث تعيش البشرية الأن

زمن صنع المعرفة والابداع من خلال تلك الوسائط، بشكل متزايد وسريع حيث تطل علينا في كل يوم اختراعات واكتشافات وأبحاث جديدة، في كافة المجالات المعرفية. ولما كان الهدف من التربية في الأساس نقل المعرفة من الجيل الحالي إلى الجيل الذي بعده أصبحت التربية تتسم بالاستمرارية، ولكي تحافظ على هذه الاستمرارية كان لابد لها من استخدام الوسائل والوسائط التكنولوجية المعاصرة، كما أن حجم التغير الذي حصل مؤخراً في مجال الوسائط المتعددة أدى إلى ظهور فئتين في هذا النطاق. إحداهما يتقن استخدام هذه الوسائط والتقنيات الحديثة وهم التلاميذ، وأخرى لديها لديهم المعرفة والخبرة في العملية التعليمية وهم المدرسون، ولكن دون تلبية حاجات التلاميذ من التشويق والإبداع التي توفرها هذه الوسائط. وعلى الرغم من أن هناك ترابطاً بين الوسائط المتعددة واهداف العملية التعليمية وما يترتب على ذلك من سرعة انتقال المعرفة، فأن زيادة تطور هذه الوسائط، تضغط على المؤسسة التربوية من أجل مزيد من الاستحداث والتجديد لمجاراة هذه التغيرات.

أن دمج الوسائط المتعددة مع مادة التربية الفنية يساهم في تحفيز الصناعات الابداعية من خلال تنشيط ملكة التخيل والتعبير لدى التلاميذ. كما أن استخدام تقنيات الوسائط المتعددة في تعليم الفنون يعمل على تبادل المعرفة بين المتعلمين، ويساعد على زيادة الرغبة في الاكتشاف والتحليل وتفعيل الحوار والنقاش. وفي دراسة عبد الحافظ محمد (2013). تطبيقات الحاسوب والوسائط المتعددة في التعليم حيث يشير إلى أن تصميم وبناء بَرنامج تدريبيٍّ قائم على تنمية المهارات المتعلِّقة بإنتاج الرسوم التعليمية يتطلب بناء مركز في كل مدرسة لتحفيز التلاميذ على أنتاج الرسوم التعليمية لتخدُم أهداف العملية التعليمية. ويؤكد عبد الحافظ محمدة على أن الحاسوب يعد وسيلةً تعليميَّة واضحة ومفهومة لدى التلاميذ كما أشارت الدراسات والابحاث في هذا المجال، الى إمكانية جعل الحاسوب وسيلةً تعليمية في مرحلة رياض الأطفال.



الصورة رقم (3) توضح اشكال متعددة من الوسائط التعليمية

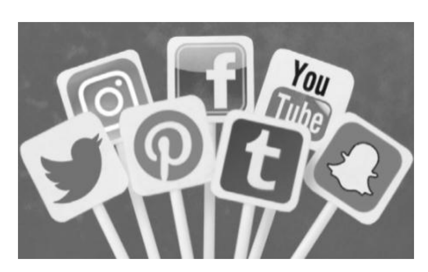
ويعتبر مفهوم "تكنولوجيا الوسائط المتعددة" من أكثر المفاهيم ارتباطاً بحياتنا اليومية والمهنية، حيث أصبح بالإمكان إحداث التكامل بين مجموعة من أشكال الوسائل التعليمية، عن طريق الإمكانات الهائلة للحاسوب، كما أصبح بالإمكان إحداث التفاعل بين هذه الوسائل وبين المتعلم في بيئة تعليمة تعلمية. ويؤكد (Vaughan1994) فوجان أن برامج الوسائط المتعددة تعمل على الاثارة البصرية، كما تعمل أيضا على إثارة الابداع، ويرى فوجان أن الوسائط المتعددة هي عبارة عن مزيج من النصوص المكتوبة

والرسومات المتحركة والأصوات والموسيقى، حيث يمكن تقديمها للمتعلم عن طريق الحاسوب. مع إمكانية التحاور مع المتعلم، الذي أصبح محور العملية التعليمية، وبالتالي لابد من إعطائه الدور الأكبر في تنفيذها.

وقد أدى ظهور إمكانات إحداث التمازج بين الفيديو والحاسوب إلى حدوث طفرة هائلة في مجال تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة وعرضها من خلال جهاز الحاسوب والوسائل الإلكترونية،من خلال التعرف على طبيعة بيئة التعليم اللازمة لاستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة، وكذلك طبيعة الفئة المستهدفة من المتعلمين وأيضا تحديد الحد الأدنى لعدد الوسائل المستخدمة في بناء برامج الوسائط المتعددة وإمكانية توظيفها عند تصميم هذه البرامج، وهذا يساعد على التميز في تصميم إنتاج برامج الوسائط المتعددة بصورة أفضل. (خميس،2003).

وسائط التواصل الاجتماعي

يلعب الإعلام دورًا مهمًا للغاية في تطوير الصناعات الإبداعية، حيث تشكل وسائط التواصل الاجتماعي التغطية الإعلامية للثقافة والفنون في أي مجتمع، وبالرغم من أهميتها الاقتصادية، إلا أن الصناعات الإبداعية يمكنها أيضًا إبراز الملكية الفكرية المحفزة للتغير، من خلال تلك المنصات، كما أن ظهور تقنية وسائط التواصل الاجتماعي، قد ساهم في نقل المعلومة وتسويقها مثل منصة (facebook) الفيس بوك (WhatsApp) والوتس آب (Instagram) والإنستغرام. حيث وفرت هذه البرامج ترسانة تثقيفية، يمكن الاستفادة منها في العملية التعليمية حيث فرضت هذه الوسائط نفسها في كافة المجالات، حتى باتت تعكس ثقافة الشارع العام، إذ يمكن من خلالها الحكم على ثقافة الشعوب من خلال حجم تأثير تلك الوسائط على المجتمع (أندرأوس،2017).



الصورة رقم (4) توضح منصات التواصل الاجتماعي

وعلى الرغم من حجم الفوائد المكتسبة من تلك المنصات، إلا أن انخفاض مستوى الكفاءة الأكاديمية جراء استخدام هذه الوسائط اصبح واضحاً للعيان، حيث تم ملاحظة ذلك خلال خروج التلاميذ بعد انتهاء الدوام المدرسي، وكانوا يتجمعون بشكل حلقات حول أجهزة الخلوي وفي بعض الأحيان ينسلون هاربين من مدارسهم من أجل استخدام تلك الوسائط الرقمية، ولهذا السبب نحن أمام تحديات وصعوبات قادمة في المستقبل القريب، بسبب تطور تلك الوسائط.

لذلك لابد أن تراجع وزارة التربية والتعليم سياستها وتعمل على تطوير أدواتها لزيادة كفاءتها، ويتوجب عليها أيضا استخدام تكنولوجيات الوسائط المتعددة وتفعيل فكرة التعلم عن بعد في هذه العملية بصورة أكبر، لربط التربية بالحياة اليومية، وإثارة دافعية التعلم لدى التلاميذ وتكوين المهارات السليمة، والتدريب على أنماط العقل النقدي التحليلي الابتكاري (خميس، 2003). كما أن استخدام الوسائط المتعددة في الفنون تعددت لتشمل جميع ميادين الفنون البصرية، التي يسعى اليها الفنان من أجل تقديم صيغ إبداعية جديدة

تجمع ما بين كل أنواع التكنولوجيا، وتقدم فنوناً ذات طابع وهوية مختلفة، تجمع بين التصوير التقليدي والرقمي، والمجسم والمتحرك وبين الملموس والمحسوس، وبين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي وغيرها من المفاهيم والمصطلحات الفنية المرتبطة بتلك المجالات التي لم يعد بينها فواصل، في ظل التطورات والتغيرات المتسارعة (عبدالوهاب إسماعيل،2009).

وقد يندمج مفهوم الفن مع السياسة في العالم الافتراضي، من أجل تحقيق هدف مشترك، فالسياسيين بحاجة للفنانين لتثقيف المجتمع بالمبادئ والمنهج المراد تطبيقه على ذلك الوسط، وهنا يتوسع مفهوم الفن إلى درجة، يمكن اعتباره شكلاً من اشكال السياسة المشاركة في استمرار السلطة، من خلال تمثيلها بالحياة العامة، ومواقع التواصل الاجتماعي، فالفنان هو إنسان فريد من نوعه، حيث يرتبط بالثقافة والسياسة وبكافة العلوم، وفي ذات الوقت هو الوحيد القادر على ربطنا بالماضي والحاضر والمستقبل، أنه صوت الفكر والمشاعر والأحاسيس، أنه صورة الجمال المجتمعي، إنه هو الفن النشط

اجتماعياً. فكيف يمكن للأشياء المختلفة أن تكون متألفة أكثر إذا امتزجت مع بعضها البعض كما الفن والمجتمع، فهما يشتركان في الكثير من المواضيع والأساليب، وحتى أنهما يستخدمان بعض التقنيات في التعبير.

ويهتم الواقع الافتراضي ومواقع التواصل الاجتماعي في ادارة تفاعل الذكاء البشري، مع القدرة على تغيير الطريقة التي يتفاعل بها البشر مع بعضهم البعض ضمن اطار العالم الرقمي، ويهدف أيضا إلى إعادة تشكيل الهوية ضمن اطار مجتمع الإنترنت بشكل أساسي، كما يهدف الذكاء الاصطناعي في المرحلة القادمة إلى تغير بعض العادات الشخصية للأفراد، وتحسين نوعية السلع والخدمات المقدمة للمجتمع بصورة عامة، عن طريق تمكين الافراد من تعلم العديد من المهارات التقنية الحديثة، بهدف رفع مستوى الكفاءة الإنتاجية، وتحفيز الابتكار وتنظيم البحث العلمي والتطوير المبني على التحليل والاكتشاف، مع التركيز على زيادة القدرة على الاختراع في عالم الروبوتات، مما يعمل في المحصلة على دعم صناعة الهوية الافتراضية المعاصرة.

إنترنت الاشياء والذكاء الرقمي

كان اول ظهور لمفهوم إنترنت الاشياء، (Internet of things) أو(IoT). في مؤتمر دافوس عام (2016م) حيث يشير هذا المصطلح إلى نظام ربط كافة الاجهزة المتصلة بالإنترنت ببعضها، من الاجهزة الخلوية إلى الآلات الصناعية والسيارات وسماعات الرأس والروبوتات وحتى الطائرات، ويتوقع أنه بحلول عام 2022م سيكون هناك ما يزيد عن 26 مليار جهاز متصل بالإنترنت وهذا الرقم قابل للزيادة مع زيادة التقدم التكنولوجي وقد يصل إلى 100 مليار جهاز متصل في محركات البحث. أننا نتحدث عن شيء عملاق على مستوى العالم يربط البشر واشياء اخرى بعضها ببعض، بنظام رقمي محوسب وتعتبر القيادة في الذكاء الرقمي جزءاً من إنترنت الأشياء من حيث توصيل البيانات، دون أي مشاركة بشرية بهدف دمج العالمين الرقمي والمادي في ذلك الفضاء الالكتروني بصورة اكثر عالمية. كما أحدثت التقنيات الحديثة مثل إنترنت الأشياء، والذكاء الاصطناعي ثورة جديدة في الصناعات الثقافية والإبداعية، على أساس آلية الإدراك، وتعزيز

فكـرة القـدرة الابتكاريـة بـين الإنسـان والحاسـوب، بهـدف دعـم فكـرة التعلم الذاتي عن بعد، والعمل على زيادة المعرفة والاستشعار عن بعد والتي هي جوهر الذكاء الرقمي.

وإلى حد كبير يمكن تحويل أي كائن مادي إلى جهاز إنترنت إذا كان في الامكان توصيله بشبكة الإنترنت، والتحكم فيه من خلال تطبيقات الهواتف الذكية ويمكن أن يتصل مع الشبكة بشكل مستقل وتعتمد فوائد إنترنت الأشياء على طريقة التنفيذ، بحيث يكون لدى المؤسسات الحكومية والخاصة إمكانية الوصول إلى مزيد من البيانات الرقمية، وقدرة أكبر على إجراء التغييرات في البرمجيات المكونة للأنظمة الإنتاجية.

اما مفهوم الإنترنت الصناعي فقد ارتبط بمصطلح الثورة الصناعية الرابعة حيث يقصد به استخدام التقنية الرقمية الحديثة داخل بيئة العمل، من خلال أجهزة الاستشعار عن بعد والشبكات اللاسلكية والحصول على مزيد من البيانات عن كثير من الاشياء، لقياس وتحسين العملية الإنتاجية من البداية حتى النهاية. وهذا ما يجعل الحياة

الصناعية أكثر ذكاءً. كما أن ربط الآلات الصناعية بشبكة الإنترنت يتطلب أن تكون تلك الشبكات محمية بتشفير بياناتها، مع توفير كافة شروط السلامة لأجهزة الاستشعار. ومع ذلك فأن الوضع الحالي لهذه التكنولوجيا ما زال فيه بعض المعوقات من ناحية أنتشار برامج القرصنة. وهذا يعني القدرة على اختراق اجهزة (IOT) مما يكون له عواقب وخيمة على العالم. وعلى سبيل المثال يمكن اختراق محطات توليد الطاقة والمراكز الحكومية والصناعية، إذا لم يتم تحصين هذه الشبكة بشكل أكبر. مما يستدعي من الحكومات اتخاذ إجراءات اكثر في أنظمة الحماية.

ولقد حذر مؤتمر الاستخبارات الأمريكي في بيان له من أن أعداء البلاد لديهم القدرة على تهديد البنية التحتية الحيوية وكذلك النظام البيئي والصناعي والتجسس على بيانات مواطني الولايات المتحدة الامريكية، في حال تم اختراقهم للبنية الوطنية، مثل السدود والجسور وشبكة الكهرباء. لذلك سنجد أن فضاء الإنترنت سيصبح ساحة حرب حقيقية على مستوى العالم (Hesmondhalgh, 2002).

لقد افرزت الثورة الرقمية والعولمة، فكر وفلسفة ما يعرف الان بالأشكال الرقمية (Digital Forms) ، والتي انتشرت بشكل واسع في شتى المجالات، كما يمكن ادراج فكر وفلسفة الاشكال الرقمية ضمن مفهوم النظريات التشكيلية الحديثة والتي تتجاوب مع مقتضيات هذا العصر بكل ما فيه من توجهات ونظريات متجددة. كما ان التكنولوجيا الحديثة قد سهلت اخراج اللوحات الفنية باستخدام البرامج المحوسبة من خلال ربط الكمبيوتر بهذه المكائن، بما يعرف بالتحكم الرقمي والذي يقصد به سلسلة التعليمات المدونة (المشفر) على شكل ارقام وحروف ابجدية ورموز خوارزمية تستوعبها وحدة التحكم بالألة، وتحولها الى نبضات كهربائية توجه المحركات الكهربائية وأدوات القطع بالألة، ومن ثم تنفيذ العمليات الميكانيكية المطلوبة، وهذه الأرقام، والرموز التي تمثل التعليمات المشفرة تشير الى مسافات محدودة، ووظائف وحركات يمكن لأدوات القطع استيعابها وتنفيذها على القطعة المراد تشكيلها .

وقـد تـم ادخـال نظـام الـتحكم الرقمـي باسـتخدام الكمبيـوتر "COMPUTER NUMERIC CONTROL” بنجـاح كبيـر في مختلـف عمليـات التصـنيع الفنيـة مثـل الثقـب والقطـع والتعزيـز وقـد اسـتخدمت تقنيـات الـتحكم الرقمـي الروبـوت لأداء عـدد مـن المهـام الصناعية، وتجميع الأجزاء، الاختبار، معالجة المواد، اللحـام، و طـلاء المواد باستخدام برامج متعددة اما في مجال الفنـون والدعايـة والاعـلان فقد تم استخدام برامج التصميم مثل: أدوبي فوتوشـوب Photoshop وأدوبـي إليسـتريتورIllustrator ، ومايـاMaya ، وسـينما فـور دي Cinema 4D Studio وثـري دي إس مـاكس ds Max 3 وغيرهـا والتـــي تســـتخدم في عمـــل الرســـوم المتحركـــة بالإضـــافة الـــى «animation» حيـــث تمكـــن للمصـــمم بالتلاعـــب في الصـــور «photo manipulation» وانتــاج الإعلانــات، وصــناعة الأفــلام والمؤثرات البصرية. حيث ان هذا النوع من الفن الحـديث يعمـل علـى تحويـل الخيـال إلـى معـرض رقمـي وهـو فـن لـيس سـهلاً، حيـث تعتـبر ممارسـة الفنـون الرقميـة مـن الممارسـات المسـتخدمة في التكنولوجيـا

الرقمية للعمل الإبداعي .حيث يقوم على تحويل الخيال إلى معرض رقمي، وهكذا أصبحت الفنون الرقمية أقرب إلى الصناعة والتي توظف كثيرًا من نتائج التطور التكنولوجي في انتاج الصورة الرقمية ولقد كان لهذه الإمكانيات الهائلة في هذا المجال فعلها في تطور برمجيات وتطبيقات الاجهزة الخلوية، التي لا تخلو من المتعة والإثارة، وهذا ما عزز العلاقة بين الفن والتقنية والمهارات الشخصية.

وهكذا استطاع الفنان المصمم أن يخطو قدما في مجال الذاتية عندما اعتمد على الأجهزة الإلكترونية لإنجاز عمل فني محوسب. وعلى الرغم من ان الفن الرقمي وبرامجه الالكترونية يعمل على محاكاة الفن التقليدي والواقعي سواء في حيث النتائج أو حتى في بيئة العمل، الا ان ظهور هذه التكنولوجيا، كان له الاثر البالغ في صناعة تطبيقات وبرامج الرسم الإلكترونية، مما سهّل تعلُّم الرسم عن بُعد. كما بات سهلاً على المبتدئين في هذا المجال الحصول على المحاضرات والدروس الفنية المباشرة من خلال اليوتيوب. وبات كثير من الفنَّانين يعمل اليوم على تخطيط لوحته مبدئياً بواسطة

الكمبيوتر، ثم ينفذها على اللوحة الحقيقية. وبعضهم يلتقط صوراً للوحته ويعدّلها في برامج الرسم الرقمي قبل أن يعدّلها عملياً ضمن إطار اللوحة. وليس هذا فحسب، بل تأثر أساليب الرسم التقليدية بأساليب التصميم الرقمي من ناحية اعتماد الألوان والمواضيع.

وتعتمد طريقة تنفيذ الاشكال الرقمية على النمذجة الحاسوبية والبرمجة و المحاكاة والتصوير، حيث يتم بناء وصياغة التكوينات الفنية الافتراضية من خلال العمليات الخوارزمية المحوسبة بهدف انتاج مجموعة متنوعة من الأشكال المعقدة بسهولة ويسر، وغالباً ما يترك لمصمم تلك الاشكال حرية الاختيار. الأمر الذي أدي إلي ترابط مراحل التصميم المختلفة بعملية التنفيذ عن طريق برامج وتطبيقات متخصصة، ولم تعد رسوم الاشكال الرقمية بحاجة إلى الاهتمام بقوانين المساقط الأفقية أو العرضية ولكن تم استبدال الطرق التقليدية في التعامل مع شكل الصورة ثنائية الأبعاد إلى التعامل مع النموذج ثلاثية الابعاد كوحدة واحدة. وبذلك اصبح عن طريق التصميم الافتراضي محاكات الفراغات الداخلية والخارجية للشكل.

ويعتبر التصميم الرقمي هو أصل تكوين الاشكال التي توجد على العبوات والاغلفة، كما أن الصناعات الابداعية المستقبلية المعتمدة على تطبيقات تقنية النانو، تُمثل أحد أهم وأبرز المصادر الاقتصادية المعاصرة التي تشهد سباقاً تنافسياً عالمياً، وتمر بتطورات علمية متلاحقة، يُتوقع لها أن تُغير وجه العالم في مجالات الحياة كلهافي المستقبل القريب، خصوصا في المنتجات العلمية التقنية والاستهلاكية باستخدام (تقنية النانو)، لذلك تحتاج هذه التقنية لإبداعات مصممين موهوبين في مجال الفنون التشكيلية المعاصرة لإثراء تكويناتها ابداعية، وإضفاء أبعادٍ جمالية عليها، بما يُعزز تسويقها ورواجها التجاري، فالفنون التشكيلية المعاصرة القائمة على مفاهيمية الفكرة الفنية وإنتاج التصاميم، باتت تُشكل عصباً حيوياً في عصر علوم التقنية الرقمية، وشرياناً نابضاً في كيان عوالم الاستثمار التجاري الصناعي، من خلال استخدام أجهزة وشبكات الاتصال الإلكتروني وقنوات البث والتواصل الفضائي، التي تعتمد بشكل رئيس على تكوينات الصور المرئية بمدلولاتها الظاهرة. وتستند على ثقافة الإدراك

البصري للأشياء القائمة على صياغات الفنون التشكيلية وتطبيقاتها الرقمية بحرفية ومهارة عالية، من خلال سوق الإنترنت، حيث يضم كل شيء من اللوحات والمنحوتات، إلى الفنون الرقمية وفن الشارع والتصوير والفن التشكيلي وغير ذلك من الفنون التطبيقية. حيث يقدم كل من الفنانين الناشئين والعالمين اعمالهم بهدف البيع على شبكة الانترنتً.

وفي بعض الاحيان يتم تسجيل مزادات على تلك الاعمال الفنية ومن المشكلات التي طال أمدها في الفن الرقمي أنه يمكن نسخها بسهولة، وعادةً ما ينتج الفنانون عددًا محددًا من النسخ لكل عمل، فكلما كانت النسخ محدودة، ارتفع السعر ويحتفظ العمل الفني ذو الإصدار المحدود الذي يحتوي على أصل واضح بقيمته مع القيمة المتبقية، ويمكن إعادة بيع الفن الرقمي من خلال المنصات الافتراضية الالكترونية المنتشرة عبر شبكة الانترنت، ولكي يكون لديك سوق مناسب في البيع، فأنت بحاجة إلى أعمال محدودة وموقعة ومرقمة بشكل آمن.

الذكاء الاصطناعي وهندسة المعرفة

تهدف الصناعات الثقافية والإبداعية، الى تعزيز الذكاء الاصطناعي من خلال الدخول الكامل في مجال هندسة المعرفة الابتكارية، حيث ان ارتفاع وتوسع الابتكار التكنولوجي في الصناعات الثقافية والإبداعية دفع البشرية نحو التطور والتقدم. ويعتبر مفهوم الذكاء الاصطناعي شكل من اشكال المحاكاة الصناعية للذكاء البشري، عن طريق تفعيل تقنية الروبوتات الآلية المبرمجة على تقليد كافة افعال البشر مثل، التعلم والتفكير والإدراك.

ويمكن تطبيق هذا المصطلح ايضاً على أي جهاز يعرض السمات المرتبطة بالعقل البشري، اما في الوقت الحاضر أصبحت هذه المعايير السابقة التي حددت مفهوم الذكاء الاصطناعي قديمة. فقد دخلت الخوارزميات لتحتل دورًا مهمًا في بنية الذكاء الاصطناعي حيث تستخدم الخوارزميات البسيطة في التطبيقات البسيطة، بينما تساعد الخوارزميات الأكثر تعقيدًا في صياغة الذكاء الاصطناعي ذي المستوى العالي. من ناحية صياغة التطبيقات الالكترونية المرتبطة بقطاع

الصناعات الابداعية المختلفة، بما في ذلك اجراء العمليات الجراحية وصناعة السيارات ذاتية القيادة، حيث تقوم على برمجية خاصة في حساب جميع البيانات الخارجية التي ستتعرض لها هذه السيارات بهدف اتخاذ اجراء لمنع حدوث تصادم مع أي جسم ثابت أو متحرك ويدخل الذكاء الاصطناعي أيضا في تطبيقات الصناعات المالية حيث يتم استخدامه للكشف عن نشاطات القطاع المصرفي، مثل استخدام بطاقة الخصم المباشر(ATM) والودائع والتمويلات المالية وتسعير الأوراق المالية بناءً على العرض والطلب العالمي.

وفي المستقبل ستصبح هذه الآلات متطورة للغاية. وهناك مسألة خلافية أخرى لدى الكثير من الناس، حول موضوع الذكاء الاصطناعي، وهي كيف يمكن أن تؤثر على العمالة البشرية نظرًا لأن العديد من الصناعات تتطلع إلى ادخال هذه الصناعة في بعض الوظائف من خلال استخدام الآلات الذكية، مما يجعل الاستغناء عن المهارات البشرية أمراً وارداً. وقد يدخل الذكاء الصناعي مجال هندسة المعرفة

من خلال عملية محاكاة التفكير البشري . عن طريق نظام المحادثة الناطقة أو النصية (chatbot).

في سبتمبر من العام 2018م، تم عقد المؤتمر العالمي للذكاء الاصطناعي في شنغهاي. وكان موضوع المؤتمر هو "عصر جديد من تمكين الذكاء الاصطناعي"، حيث تم مناقشة فكرة "التدويل والتخصص والتسويق"، وأن الصناعة الإبداعية الثقافية ليست موجهة نحو الإبداع فقط، وأن التكنولوجيا ليست سوى أداة لتحقيق الإبداع وان الذكاء الاصطناعي، ذات اهمية في صناعة المحتوى الابداعي وطريقة جديدة للتفكير. مع وتوفير قوة دفع للتنمية المستدامة في المستقبل. ويمكن ملاحظة اثر ذلك في السنوات الأخيرة ما بعد 2018م، حيث كان لتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي تأثير كبير على الصناعة الثقافية والإبداعية، على سبيل المثال، يمكن لـ" محرك المعرفة" الذي طورته شركة الذكاء الاصطناعي Novamente وجامعة جنوب كاليفورنيا تحليل التغيرات في مزاج جمهور الدراما التلفزيونية . كما تحاول BBC جعل الآلة تختار العدسة الصحيحة

أثناء التحرير والإنتاج تمامًا مثل البشر .من خلال التحليل الذكي للإعلانات المطابقة للرغبات الشخصية، كما جعلت مواقع الفيديو على الإنترنت الأعمال السينمائية والتلفزيونية أكثر ربحية.

إن الذكاء الاصطناعي تقنية حديثة تعتمد على نظام الخوارزميات وتهتم في كيفية تفاعل الذكاء البشري مع الإنترنت، وما مدى تأثر الافراد به، مع القدرة على تغيير الطريقة التي يتفاعل بها هؤلاء الافراد مع بعضهم البعض ضمن اطار العالم الرقمي من خلال عملهم فيه ويهدف أيضا إلى اعادة تشكيل مستقبل مجتمع الإنترنت بشكل أساسي، كما يهدف الذكاء الاصطناعي إلى تحسين نوعية السلع والخدمات المقدمة للمجتمع بصورة عامة، عن طريق تمكين الافراد من تعلم العديد من المهام التقنية الحديثة، لزيادة الكفاءة الإنتاجية وتحفيز الابتكار وتنظيم البحث العلمي والتطوير المبني على التحليل والاكتشاف، مع التركيز على زيادة القدرة على الاختراع في عالم الروبوتات، مما يعمل في المحصلة على زيادة التقدم السريع في التقنيات الأخرى بما في ذلك التعلم عن بعد

ويرتبط مفهوم الذكاء الاصطناعي ارتباطاً وثيقاً بمفهوم هندسة المعرفة، كما يمكن اعتبار جوهر الذكاء الاصطناعي هو المعرفة التحليلية للتكنولوجية المعاصرة بالوظائف الفكرية للإنسان، لذلك يمكن اعتبار هندسة المعرفة أنها عبارة عن مجموعة من النماذج والأساليب والتقنيات التي تهدف إلى أنشاء أنظمة مصممة لحل المشكلات المعاصرة من خلال زيادة المعرفة بتلك المشكلات. في الواقع أن هندسة المعرفة هي نظرية منهجية تكنولوجيا تشمل طرقًا لاستخراج المعرفة عن طريق الخبرة ليصار بعد ذلك إلى تحليلها وعرضها على المختصين ومعالجتها، ولقد خلصت البحوث التي أجريت في مجال الذكاء الاصطناعي إلى أن قاعدة المعرفة هي المكون الرئيسي لأنظمة الذكاء الاصطناعي، التي يستند إليها الخبراء. فتقنية الذكاء الاصطناعي اضافة نوعية في آلية التعامل مع البيانات المحوسبة بناءً على الحقائق والعلاقات الموجودة في قواعد المعرفة بهذه الأنظمة.

وغالباً ما ترتبط هندسة المعرفة ارتباطًا وثيقًا بالعمليات التقنية التي تقوم على تطوير نظم المعلومات الذكية بشكل عام، من مرحلة

ظهور الفكرة إلى مرحلة تنفيذها مع العمل على تحسينها. فالمعرفة كما نعلم هي مجموعة من المعلومات والمفاهيم والأفكار حول شيء ما، تم الحصول عليها أو تم اكتسابها نتيجة للتعلم أو التعليم وعادة ما يتم صياغة تعريفات اخرى ضمن إطار إدارة المعرفة. والذكاء الاصطناعي يقوم أيضا على اكتساب المعرفة من خلال الحصول على المعلومات والبيانات والعمل على تنظيمها .

علاوة على ذلك يعتمد الذكاء الاصطناعي على تنمية قدرة نظام التعليم، وتحفيز التلاميذ على التحليل والاكتشاف والتفكير المنطقي، وهذا ما يسمى بالاستقراء الذكي للنتائج التي تم تحليلها من طرف مهندس المعرفة، لذلك إن مهندس المعرفة هو الشخص المتخصص في مجال الذكاء الاصطناعي والذي يقوم على تصميم وأنشاء نظام متكامل من البيانات التطبيقية والمعلومات المحوسبة، بهدف تحويل المعرفة من أي مجال إلى بيانات رقمية. ومهندس المعرفة يؤدي وظيفة مهمة في تطوير قاعدة المعرفة، لذلك يجب أن يكون على دراية جيدة في مجال حل المشاكل، كما يجب أن يكون خبيراً في كافة برامج

الحاسوب، من أجل بناء الهيكل الاساسي للمعرفة التقنيـة وهـذا يكـون من خلال التدريب العملي على كيفية حل المشكلات المتعلقـة بمجال تقنية المعلومات والمعالجة الإحصائية للبيانات.



المدن الذكية وإنترنت الأشياء

المدينة الذكية هي الجيل الجديد من الصناعات الابداعية القائمة على تكنولوجيا المعلومات انترنت الاشياء بهدف تحسين كفاءة استخدام الموارد، وتحسين إدارة المدينة والخدمات المقدمة للمواطنين، والمدن الذكية تسعى الى الاستفادة الكاملة من مزايا الجيل الخامس (5G) والذكاء الاصطناعي، ليتم ادخالها في جميع مناحي الحياة، ويمكن اعتبار المدينة الذكية هي مدينة تكنولوجيه تحت دعم تقنيات تكنولوجيا المعلومات مع نشر أكبر قدر ممكن من أنظمة الاستشعار، وكاميرات المراقبة الامنية ليتم صناعة بيئة رقمية داخل المدن بهدف الربط والتحكم. حيث يتم تحويل تلك المدن إلى مختبر مركزي استخباراتي بمشاركة شركات الهواتف النقال.

وقد أعلنت شركة (هواوي) وشركة (سيسكو) مؤخراً على تشغيل برامج وتطبيقات توصيل البيانات والتحكم بالمدن الذكية عن طريق الاقمار الصناعية بصورة أكبر. ما استدعى تفعيل تقنية (G5) الجيل الخامس من شبكة (Wi-Fi) لدعم تلك المشاريع في الوقت

القريب، مما يعني ربط أجهزة الهواتف الذكية مع اجهزة الاستشعار المتعددة في ذات الزمان والمكان، وبذلك يتسع نطاق الحوسبة للصناعات الثقافية، والإبداعية على مستوى تلك المدن. ويندرج ذلك على المنازل الذكية، حيث ترتبط وسائط متعددة بشبكة الإنترنت مثل النوافذ والابواب وكاميرات المراقبة واجهزة الاستشعارعن بعد وكافة الموجودات من أثاث المنزل. حيث ستكون القدرة على المراقبة والتحكم من خلال تطبيقات على أجهزة الهواتف المحمولة عالية جداً في المستقبل القريب.



الصورة (5) توضح منظر لعملية الربط في المدن الذكية

وتعمل تقنية الجيل الخامس (5G) على نظام الطيف الراديوي الكهرومغناطيسي عالي التردد، الذي يدعم كل انواع أطياف موجات الاتصالات، وفكرة هذا الجيل تقوم على ربط عقل الانسان بالذكاء الاصطناعي، ومع كافة الاجهزة المتصلة بالإنترنت ببعضها البعض من الاجهزة الخلوية إلى الآلات الصناعية والسيارات وسماعات الرأس والروبوتات وحتى الطائرات، والبنوك المصرفية في المدن الذكية، وهذا ما يسمى بأنترنت الاشياء، حيث يمكن تحويل أي كائن مادي إلى جهاز إنترنت إذا كان في الامكان توصيله بحقل (5G) والتحكم فيه من خلال تطبيقات شبكة الهواتف الذكية. وتعتمد فوائد إنترنت الأشياء على زيادة سرعة نقل البيانات وتحسين عرض النطاق الترددي في كثير من مجالات، بحيث يكون لدى المؤسسات الحكومية والخاصة إمكانية الوصول إلى مزيد من البيانات الرقمية عن كل شيء، وقدرة أكبر على إجراء التغييرات في البرمجيات المكونة للأنظمة الإنتاجية.

وفي مرحلة ما بعد جائحة كوفيد19، ومع بداية عام 2021م يتوقع ان يكون هناك ما يزيد عن 26 مليار جهاز متصل بالإنترنت ضمن فضاء

الجيل الخامس(5G). وهذا الرقم قابل للزيادة مع زيادة التقدم التكنولوجي وقد يصل إلى 100 مليار جهاز متصل في محركات البحث المتصلة بشبكة انترنت الاشياء. أننا نتحدث عن شيء عملاق على مستوى العالم، يربط البشر واشياء اخرى بعضها ببعض بنظام الحقل الكهرومغناطيسي الرقمي بصورة اكثر عالمية. وبالتالي من يسيطر على صناعة الذكاء الاصطناعي سيحكم العالم، والغاية تصفية المعلومات السياسية وبيانات الشعوب، من خلال شبكات التواصل الاجتماعي، وتفعيل تقنية الروبوتات والطائرات المسيرة بدون طيار في المجال العسكري، كما تعمل هذه الشبكة على السيطرة على أنظمة الدفع الالكتروني عبر تطبيقات الهواتف الخلوية، وبحجة عدم نقل الفيروسات سيتم صناعة مجتمع غير نقدي ليس به عملة ورقية ملموسه بتاتاً،، ويكون التداول فقط من خلال عملة رقمية موحدة في كل انحاء العالم، يتم تشغيلها من خلال تطبيقات شبكة(5G).

التعليم الحديث

تعتبر الصناعات الثقافية والابداعية وسيط محوري لعمليات التعليم الحديث، ومادته الخام هي الأعمال والمواد الثقافية والفنية حيث يمكن تحويلها صناعياً إلى سلع استهلاكية ليتم تسويقها وعرضها في السوق مثلها مثل باقي السلع الصناعية الأخرى، وتشمل برمجة الكتب التعليمية المصورة، والعاب الواقع الافتراضي التعليمية والتطبيقات الخلوية التعليمية، بالإضافة الى المدرسة الالكترونية ومنصات التعلم عن بعد، وكل هذه الاشكال من البرامج والتطبيقات الرقمية، تعكس مفهوم الصناعات الثقافية والابداعية القابلة للإنتاج والتوزيع، من خلال دمج التعليم الصفي التقليدي مع التعليم الإلكتروني، واستخدام بعض الوسائل والوسائط التعليمية الحديثة ضمن إطار واحد، بهدف توظيف أدوات التّعلّم الإلكتروني المعتمدة على أجهزة الحاسوب والإنترنت في الدروس، وهذا ما يسمى الصفوف الذكية. ويعرف (Horn and Staker,2015) هورن ستاكر التعليم

الحديث بأنه عبارة عن نظام تعليمي يتلقى من خلاله التلميذ تعليمه بشكل جزئي من خلال الإنترنت والواقع الافتراضي.

وفي ظل هذا التقدم التكنولوجي المتسارع في شتى مجالات الحياة، أصبح لزاماً علينا أن نستوعب مفهوم التعليم الحديث، مع الإشارة إلى استغلال أهم الأساليب التدريسية المتطورة، والتي تعمل على إثارة الدافعية للتعلم عند التلاميذ، ويشير (عطية .2013)، إلى أن الهدف الأساسي من التربية والتعليم هو صناعة الإنسان، والعمل على إعداده لمواجهة تحديات ومتطلبات المستقيل، فحيثما حسنت الصناعة وجادت أدواتها حسن المصنوع وجاد المنتج وصار النجاح حليف الإنسان في كل مجال". وكما نعلم، أن المناهج الدراسية هي إحدى أدوات التربية والتعليم، والتي تساهم في صقل التلاميذ وتطويرهم وتزويدهم بالمعارف، والمهارات ليكونوا لبنة أساسية من لبنات المجتمع المنتج. ويؤكد (عطية .2013)، على أن مهمة التعليم الحديث بالأساس لا تستند إلى الركود والثبات، إذ أصبح من

الضروري العمل على التطوير والارتقاء بالمناهج التدريسية لتواكب تقدم العصر.

ومن الاساليب الحديثة للتعليم، تسخير العاب الواقع الافتراضي والمعزز في نقل المعارف الاساسية للتلاميذ حيث تشكل مادة ثقافية تدخل في صياغة البرامج والمقررات الدراسية، وهي اليوم حاضرة في معظم المؤسسات التعليمية باعتبارها أداة بيداغوجية، وتعتبر الصناعات الثقافية أدوات للتعلم من خلال صناعة الكتاب المدرسي والجامعي، كما ساهمت المواقع الالكترونية الثقافية، والمكتبات العالمية الافتراضية، والمتاحف الافتراضية بشكل كبير في انتشار التعليم والاطلاع على معلومات لم يكن في السابق من الممكن الحصول عليها، وذلك من خلال خفض أسعارها. ويرى (Schweibenz.2004). أن المقرر الدراسي قد خرج من إطار المادة النظرية، الذي يتصف بالحفظ وعدم الربط بالظواهر ومجريات الحياة العصرية.

ولم يعد مقبولاً في هذا الوقت أن نصر على اجترار الماضي بقالب حداثي، أنما أصبح مطلوباً من معدي المناهج التعليمية أن يستجيبوا لمتغيرات الحياة التكنولوجية. ومع أنتشار وسائط التواصل الاجتماعي بين أيدي التلاميذ، حيث يمكن استغلال هذه الوسائط في عمل شبكة من الأنشطة التعليمة تربط التلاميذ مع بعضهم البعض لتبادل المعلومات، وفتح أبواب الحوار العلمي تحت إشراف المختصين حيث أن تعدد وغزارة قنوات التكنولوجيا تفتح الباب للتلميذ ليبقى على اتصال مباشر مع المعلم، الذي يكون دوره مقتصر على الإشراف والتوجيه، ويتجسد هنا الهدف الأساسي من العملية التعليمية، وهو نقل المعارف والمعلومات للتلاميذ بطريقة منسقة وميسرة لغاية اكتسابهم المهارات المطلوبة، ويمكن اعتبار التعليم وسيلة لتنمية وتطوير قدرات التلاميذ وتحفيزهم على التفكير والتحليل والاكتشاف.

ولا يعتمد مفهوم التعليم الحديث على عملية الحفظ والنسخ فقط، وإنما يعتمد بالأساس على مقدرة التلميذ على الربط والتمييز بين

ما يمتلك من المعارف والمعلومات، والقدرة على التفكير بوضوح ضمن إطار التعليم التعاوني المدمج المبني على الحوار والنقاش ويؤكد (غزأوي.2007). على أن الأمر يتطلب من القائمين على العملية التعليمية الاستجابة إلى متطلبات الصناعات الثقافية والابداعية عن طريق تحديث أساليب التعليم وأدواته تماشيا مع الثورة المعلوماتية الضخمة، ويقترح الغزاوي وآخرون، ضرورة الاعتماد على شبكات المعلومات بدلا من تبني نظام التعليم التقليدي المغلق، ويجب إتاحة الفرصة للتلميذ استخدام التقنيات الحديثة في التعلم والتي تعتبر من أهم مصادر التربية المتحفية المزودة للمعرفة، والتي توفر قواعد معلوماتية للمتحف الافتراضي، حيث يقوم الواقع الافتراضي على معالجة وتخزين تلك البيانات على هيئة بيانات رقمية، ويحتوي موقع متحف (سان فرأنسسكو) على أكثر من 70000 صورة ومعلومة ذات ارتباط بالمتحف الافتراضي حيث يتم استخدام تلك الصور في عمليات بناء الواقع الافتراضي من البيانات الرقمية عالية الدقة (1024 × 768 بكسل في ألوان 24 بت) والمخزنة على الشبكة مما يسمح بتكبير

الصورة عشرين مره، وبذلك يصبح المتحف الافتراضي كمكتبة للصور مثالاً، كما يوفر المتحف الوطني الأمريكي للفنون خدمة التحدث مع الموظفين المشرفين على المتحف للاستفسار عن أي عمل من خلال المراسلة، حيث يتلقى هذا الموقع أكثر من (350) سؤال شهرياً من المهتمين الفنانين والتلاميذ (Schweibenz .2004) .



الحقيقة الافتراضية في الصناعات الإبداعية

يعد تطبيق الواقع الافتراضي في الصناعة الإبداعية الرقمية، شكل من اشكال اثراء المحتوى الثقافي مع النمو المستمر لتقنيات الواقع المعزز في تطبيقات الهاتف الذكي، حيث اصبحت حقيقة التجسيد الوهمي للواقع الافتراضي هي في الواقع غير حقيقية، فهي عالم اصطناعي مماثل محاك للحقيقة، يتشكل داخل الهاتف النقال او الحاسب الآلي، والذي يحفز حواس الإنسان على التفاعل مع هذه الوسائط، كما يعيش الفرد اللحظة بوجوديه تامة في عالم مصطنع بصورة لا شعورية، والذي يزيد من هذا الشعور هو توفر ميزة ثلاثية الأبعاد والتجسيم لبعض الأشكال، مع زيادة في دقة الألوان والمنظور المماثل للواقع، وقد يترافق مع هذه التقنية حركة الشخص نفسه مع هذه المثيرات، عن طريق نظارة خاصة (VR) مدعمة بالصوت والصورة كما لو أنه داخل هذا الفضاء الافتراضي فعلاً (حلفاوي،2011).



الصورة رقم (6) علاقة الواقع الافتراضي بالمتحف الافتراضي (تقنية AR)

لقــد وضــع الواقــع الافتراضــي (Virtual Reality)، الفنــون المعاصـرة في السياق الأوسع لتطـور اتجاهـات الفنـون التشـكيلية، مـن خلال الجمع بين اسس بناء العمل الفني التقليدي والتكنولوجيا في ذات الوقت، حيث يقـوم الفنـانون بتجربـة هـذه التقنيـة الرقميـة الجديـدة، في إنشـاء تكوينـات ابداعيـة تتصـف بالمحاكـاة للواقـع الحقيقـي مـع تفاعـل وانغمـاس المتلقـي بالعمـل الفنـي، عـن طريـق اسـتخدام تقنيـة (Tilt Brush) تيلت برش ثلاثية الابعاد، وتتيح هذه البرامج حريـة التصميم والرسم والمشي داخل بناء العمل الفنـي بطرقـة مثيـرة للدهشـة. وعلى الـرغم مـن تطـور تقنيـة (VR) الواقـع الافتراضـي في العشـر سـنوات الاخيرة من هـذا القـرن. الا ان ذلـك قـد سـاهم بطريقـة غيـر مباشـرة في

توسع وتطور الاتجاهات الفنية المعاصرة، حيث أصبح معدل التغير في هذا المجال يتوالى ويتراكم بصورة لم تشهدها البشرية من قبل والمتتبع لحركة التقدم السريع في تقنية الواقع الافتراضي، يجد ظهور أفاق جديدة في معاير اتجاهات الفنون المعاصرة، تمثلت في وجود العديد من المستحدثات التكنولوجية ذات العلاقة المباشرة في الفنون الرقمية، من خلال نقل الواقع الانساني الى بيئة افتراضية، يتم تشكيلها فنياً عن طريق الانغماس الكلي في الخيال الافتراضي ثلاثي الابعاد مرتبطة بثلاثة مكونات رئيسية: البصر والسمع واللمس وحتى الاحاسيس، من خلال ارتداء المستخدم ملابس تغطي جميع اجزاء الجسم، وبهذه الحالة تكون المعايشة للواقع الافتراضي كاملة.

وتتميز بيئة الواقع الافتراضي بإزالة جميع الحواجز المكانية والزمانية بمساعدة الوسائط الالكترونية المتعددة، فيستطيع الفنان الدخول الى هذا العالم بواسطة حاسة البصر واللمس والحركة بعدة اتجاهات وتشكيل اعمالاً فنية تتصف بالتفرد، وعلى درجة عالية من الواقعية لكنها ليست كذلك، كما يقدم الواقع الافتراضي مزايا عديدة

للفنان من خلال استدرار الصور وإعادة تشكيلها فنياً، مع إضافة بعض المؤثرات الصوتية المرافقة لإنتاج العمل، مما يساهم في خلق جو محاكي تفاعلي جاذب، وكذلك يوفر رؤية ثلاثية الابعاد باستخدام قبعة الرأس وبعض الوسائط.

وعلى الرغم من توسع القدرة الابتكارية للواقع الافتراضي في المجال التكنولوجي، الا أن ذلك انعكس على اتجاهات الفنون المعاصرة، في ضوء امكانيات توظيف مستجدات التطور التكنولوجي في توسع اتجاهات الفنون التشكيلية. ولمواكبة هذا التطور يحتم علينا أن نتصور كيف ستغير التكنولوجيا المعاصرة شكل الطاقة الابداعية البشرية في الفنون المعاصرة، مع تسارع مستجدات هذا التطور، بما في ذلك انغماس جيل القرن الواحد والعشرين في التكنولوجيا الرقمية حيث ان مواقع التواصل الاجتماعي أدت الى نشر اتجاهات الفنون الافتراضية المعاصرة بطريقة مباشرة او غير مباشرة في جميع طبقات المجتمع.

كما أن ظهور تقنية وسائط التواصل الاجتماعي، قد ساهم في نقل اشكال الفنون المعاصرة. حيث فرضت ثقافة هذه الوسائط نفسها في كافة المجالات، ويلاحظ حالياً حجم تأثير تلك الوسائط في الساحة التشكيلية بصورة عامة. وعلى الرغم من حجم الفوائد المكتسبة من تلك المواقع، إلا أن انخفاض مستوى الكفاءة الفنية جراء استخدام هذه الوسائط اصبح واضحاً للعيان. كما أن استخدام الوسائط المتعددة في الفنون تعددت لتشمل جميع ميادين الفنون البصرية التي يسعى اليها الفنان من أجل تقديم صيغ إبداعية جديدة تجمع ما بين كل أنواع التكنولوجيا، وتقدم فنوناً ذات طابع وهوية مختلفة، تجمع بين التصوير التقليدي والرقمي، والمجسم والمتحرك، وبين الملموس والمحسوس، وبين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي.

وتعرف الوسائط المتعددة بالإنجليزية: (Multimedia). وهو مفهوم واسع الانتشار حيث يشير هذا المصطلح إلى استعمال خدمات برمجيات الحاسوب الحديثة ذات الارتباطات التشعبية، ودمجها مع وسائط متعددة مثل (النص، الصوت، الرسوم المتحركة، الفيديو

وكافة التطبيقات)، لإنتاج بيئة تفاعلية من خلال الرسوم المستخدمة في البرامج. حيث يؤثر كل منها في الآخر، من أجل تحقيق هدف واحد أو مجموعة من الأهداف.

وقد ظهرت تسمية الوسائط المتعددة مع بدايات استخدام المعلم للوسائل التعليمية لتحيق التكامل في العملية التربوية، كما تم استخدام هذا المصطلح لأول مرة في الستينيات من القرن الماضي، لوصف أحداث فنية مثل تلك التي نظمها أندي وارهول مع مجموعة الروك "فيلفيت أندر جراوند" تحت عنوان "المتفجر البلاستيكي المحتوم" الذي جمع الموسيقى والأداء والأفلام والإضاءة. ومنذ أواخر سبعينيات القرن الماضي، أصبحت الوسائط المتعددة تستخدم مجموعة من الوسائط الإلكترونية، والتي قد تشمل الفيديو والأفلام والصوت وأجهزة الكمبيوتر، ويعتبر مفهوم "تكنولوجيا الوسائط المتعددة" من أكثر المفاهيم ارتباطا بحياتنا اليومية والمهنية، حيث أصبح بالإمكان إحداث التكامل بين مجموعة من أشكال الوسائل التعليمية، عن طريق الإمكانات الهائلة للكمبيوتر، كما أصبح

بالإمكـان إحـداث التفاعـل بـين هـذه الوسـائل وبـين المعلمـين في بيئـة تعليمة تعلمية.

لذلك ان اهمية دراسة تاريخ الواقع الافتراضي وتأثيره في ما يسمى بالنظريـة الشـكلية في هـذا العصـر يعتـبر موضـع تسـاؤل مـن جانـب المنظرين في هذا السياق، من ناحية الشكل الافتراضي وعلاقته بالشكل الدال، والشكل اللامتناهي. حيث كـان لوجـود تقنيـة الواقـع الافتراضـي أثر تراكمي بالغ الاهمية في الفن المعاصر. ونعتقد أن قيمة العمل الفني الافتراضي ثلاثي الابعاد تتمثل في التنظيم الشكلي ودلالتـه الفنيـة سـواء أكانـت خطوطـاً أو كـتلاً أو مسـطحات لونيـة تـرتبط بعلاقـات لونيـة متماسكة. وتقوم النظرية الشكلية على أساس فلسفة الفن للفن. وعلى الرغم من ان النظريـة الشـكلية تعتـبر صـيغة مرادفـة لمفهـوم الحداثـة في الفن التشكيلي، الا انها تستبعد كل صور المحاكاة في الفـن، حيـث تعتـبر التنظيم الشكلي هو المعيار الوحيد للحكم على العمل الفني من ناحيـة نقديـة. كمـا انهـا لا تعـترف بـأي أثـر للقيـم الأخلاقيـة أو الاجتماعيـة أو

السياسية على الفن. بالإضافة الى ذلك لم يعد للموضوع والمضامين أي أهمية، بل المهم في العمل الفني هو الشكل فقط.

ان العلافة البنائية بين الفن المعاصر ونظرية الشكل الدال في الواقع الافتراضي علاقة تناسبية بين الجزء والكل، من منطلق امكانية تحليل كل جزء ليتوافق مع الكل، وتعد عملية انتاج الاشكال الافتراضية اللامتناهية هي عملية اخراج لمفاهيم الوجود الحقيقي حيث كرس الفنان المعاصر تلك الممارسات مستخدماً وسائط وتقنيات متعددة في انتاج العمل الفني الافتراضي، كما ابدع الفنانين المعاصرين في صياغة الاشكال في الواقع الافتراضي، والتي تحمل قيم جمالية عالية الدهشة، وهذه مرحلة متطورة في عملية ترجمة الوعي الوجودي للأشكال الافتراضية، والتي تعكس حالة من التقدم التقني والبصري، فنجد الشكل الدال في الواقع الافتراضي هو بمقام المرشد للمضمون بحيث يكون الشكل هو من يضبط ادراك المشاهد ويرشده ويوجه انتباهه في الاتجاه المراد بصورة افتراضية، بحيث يكون العمل اكثر وضوحاً وفهماً للمتلقي المنغمس بذلك العمل، وكذلك نجد ان

تشكيل الشكل في الواقع الافتراضي، قائم على الترتيب والتناظر المنسق مع وسائط تقنية متعددة، على نحو من شأنه ابراز القيم التعبيرية والحسية للشكل الافتراضي، ليتفاعل وينغمس المشاهد مع عناصر التشكيل في الواقع الافتراضي.



الصورة رقم (7) توضح تقنية الواقع الافتراضي

وقد اثبت العالم الافتراضي عدد من المفاهيم الخاصة بتقنية التشكيل الدال كوحدة بنائية لعناصر العمل الفني البصري والحسي ومن هنا جاء للشكل الدال في الواقع الافتراضي مفهوم جديد على اساس النظام الشكلي التقني مما ساهم في تطويع الادراك والاحاسيس والمشاعر، والتي تتضمن كافة الخصائص التركيبية لقواعد التسلسل والتناظر الشكلي للتكوين المستند على الفنون المعاصرة، فالبناء

الشكلي في الواقع الافتراضي هو عنصر اساسي في التفاعل مع البنية الكلية للتكوين الفني، اذن الشكل الافتراضي بوصفه كيان مستقل يجمع بين ثناياه روابط وجزيئات العمل الفني كله على هيئة وحدة متكاملة، وهذا ما يشار اليه بدلالات الشكل المفترض المعبرة عن المضمون، ومن ناحية اخرى قد يختلف الشكل الدال في الواقع الافتراضي من فنان لأخر باختلاف الرؤية الفنية للهدف من صياغة ذلك العمل الفني، تبعاً للأهداف والغايات والمضامين الشكلية، والتي تلعب دوراً كبيراً في ايصال الفكرة للمتلقي، ولا يمكن فصل الشكل الافتراضي الدال عن فكرة المحاكاة.



صناعة الواقع المعزز في التعليم

ان الاتجاه المستقبلي للصناعات الثقافية والابداعية يكمن في تطبيق التقنيات الجديدة مثل التكنولوجيا التفاعلية ثلاثية الأبعاد،وهذا ما يسمى بتقنية الواقع المعزز، ويعرف بالعالم الرقمي المدمج مع الواقع الحقيقي من خلال الوسائط المتعددة. ويؤكد(الخليفة 2010) على أن إمكانية دمج المعلومات الافتراضية مع الواقع الحقيقي يعزز تكامل الصورة التي ينظر اليها الشخص بشكل تفاعلي تشاركي والشكل التالي يوضح مفهوم الواقع المعزز.



الصورة رقم (8) توضح علاقة الواقع الحقيقي بالواقع الافتراضي المعزز

ويتضح لنا من هذا الشكل، أن مفهوم صناعة الواقع الافتراضي يختلف عن تقنية الواقع المعزز، من خلال قرب الواقع المعزز إلى الحقيقة الواقعية، بحيث يكون الشخص جزءاً من الواقع، ويسمح له بمشاهدة ومعايشة المحيط البيئي الذي حوله ويتفاعل معه، اما الواقع الافتراضي فهو يحاكي الواقع الحقيقي مع ميزة التفاعل والانغماس بالعالم الرقمي. ويعتبر الواقع المعزز الرؤية الاكثر حداثة في مجال الاتصال والتعليم. وينتشر استخدام صناعة الواقع المعزز في ميادين متعددة، في الطب والاعلام والتعليم والسياحة والعمارة والتسويق وتكون بتقنية ثلاثي الأبعاد (3D). وتكمن أهمية الواقع المعزز في التعليم من حيث بناء احتياجات المتعلمين على أساس بيئات رقمية افتراضية، حيث تعمل على تحفيز قدراتهم الإبداعية نحو الاكتشاف والتحليل من خلال انغماسهم بالحقيقة الافتراضية، مما ساهم في اكسابهم أكبر قدر من المعرفة والثقافة.

وهذا ما يعزز ويرفع كفاءة التعليم النظري بالتقنية الحديثة المشوقة للمتعلمين. كما أن نجاح توظيف تقنية الواقع المعزز في

التعليم، يعتمد بالدرجة الأساس على درجة امتلاك المعلمين للمهارات التكنلوجية الحديثة اللازمة لاستخدام هذه التقنية والتعامل معها ونقلها للمتعلمين حيث يتحكم التلميذ بعملية التعلم الخاصة به من خلال الانغماس النشط مع البيئة الواقعية باستخدام نظارة (VR) مما يكسبه مهارات معرفية اكثر من الاسلوب التقليدي. لذلك أصبحت الحاجة ملحة في هذا العصر الى إدخال وتطبيق تقنية صناعة الواقع المعزز في العملية التعليمية، مما يعمل على إضافة نوعية في مستوى التعليم العام. (Anderson.2014) أندرسون.



التربية المتحفية

تشكل الصناعات الثقافية والابداعية القوة الاقتصادية الداعمة للعديد من الدول المتقدمة، كما تساهم التربية المتحفية في تعزيز تلك الصناعات، من خلال تسويق برامج تصميم المتاحف الافتراضية التعليمية كما يؤكد المتحف على الوظيفة التربوية الموجهة، وفي ذات الوقت لا يمكن اعتباره مؤسسة عامة تحافظ على الآثار الثقافية فقط بل هو أيضًا مؤسسة خدمية تأخذ محور التعليم كعنصر أساسي ويكمن دور التربية المتحفية في عرض صور الحضارة البشرية وتعزيز التبادل الثقافي، وتلبية الاحتياجات المعرفية للتلاميذ، من خلال التصفح عبر الانترنت، لكن نشر المعرفة الثقافية لا يقتصر فقط على المتاحف، ولكنه موجود أيضًا في استهلاك وتوزيع المنتجات الثقافية والإبداعية ذات الصلة، إن التطوير الإبداعي للآثار الثقافية والأعمال الفنية هو إعادة استغلال قيمة الآثار الثقافية والعمل على نشرها، ففي عملية تسويق المنتج الثقافي، من المركز إلى اللامركزية

ومـن المحلـي إلـى العـالمي، غالبًـا مـا يكـون أكثـر فعاليـة مـن التعلـيم التقليدي التلقيني.

مع نهاية القرن العشرين توسع مفهـوم العمليـة التعليميـة، ليشـمل كافـة مجـالات الحيـاة، وتغيـرت ماهيـة التعلـيم التقليـدي المحصـور في الغرف الصفية، حيث يشير (hein,2005) هين، على أن هنـاك تكـاملاً بين دور المكتبة المدرسية الرقمية والمنهاج الدراسي والمتحف، وهذا بـدوره يجسـد العلاقـة التوثيقيـة في ربـط التعلـيم المنهجـي بـالتعليم اللاصفي، فإذا كان المنهاج يقدم المعرفـة النظريـة فـأن زيـارة المتـاحف تقـدم حلـول وإجابـات عـن كثيـر مـن التسـاؤلات. ويؤكـد علـى ذلـك (clough , 2013) كلـوف، في أن المتـاحف والمكتبـات المدرسـية تعتـبر بنـك معلومـات تعمـل علـى تكامـل المعرفـة للمؤسسـة التعليميـة حيث تعمل كرافد غير رسمي للتعليم، كمـا تسـاهم التربيـة المتحفيـة في تحفيـز الحـواس للتفاعـل مـع المقتنيـات المتحفيـة، ليكتسـب التلميـذ الخبرة العملية في تذوق المعروضات .

ويعرف (singh، 1999) سينج، التربية المتحفية أنها عبارة عن بيئة تزود التلاميذ بالعناصر المعرفية الضرورية والخبرة الحية من خلال المشاهدة والتفاعل، والتي تتصف بأنها ذات معنى ينشط التفكير والتحليل، وتكون في الوقت ذاته موازية للمنهاج الدراسي، ولما كانت المدرسة تقدم حاجات معرفية ضرورية لتطوير مهارات التلاميذ، فأن التربية المتحفية تقدم الحلول والإجابات العملية لهذه المعارف النظرية، بحيث تصبح العملية التعليمية أكثر حيوية ونشاطاً للذهن كما تساهم في تحفيز القدرة على التعبير والحوار.

ومع بزوغ فجر التكنولوجيا وعالم الإنترنت، اصبح دور التربية المتحفية يتزايد في عدة مجالات تعليمية، وبات أكثر سهوله في تحقيق الفاعلية في التعلم، خصوصاً مع أنتشار التعليم الافتراضي، والفصل الافتراضي والجامعة الافتراضية والمكتبة الافتراضية. وحتى المعلم والتلميذ الافتراضي، إذن فكرة المتحف الافتراضي أصبحت حاجة ضرورية يجب تضمينها إلى المنهاج الدراسي التعليمي. ويؤكد (الحلفاوي،2011)، على أن التربية لم تنحصر في الوقت الحاضر على

المتاحف التقليدية الواقعية فقط، بل ساهمت التكنولوجيا في تغير هذا المفهوم، من خلال نشر المواقع للمتاحف الافتراضية على شبكة الإنترنت لتكون في متناول الجميع، حيث أصبحت هذه المواقع تستخدم في عدة مجالات تعليمية، تعمل في النهاية على تكامل العملية التعليمية التربوية .



الصورة رقم (9) توضح محاضرة جامعية في مساق التربية المتحفية

ويؤكد (chrstal, 2001)، كراستيل على أن التلميذ هو المحور وصاحب السيادة في التحكم، من خلال الدخول والتجول في المتحف الافتراضي عبر جهاز الكمبيوتر، وبذلك يتم تحقيق الهدف الأسمى للتعلم الحديث من ناحية الكفاءة والسرعة، وتزويد التلميذ بمهارة التعامل مع الواقع الافتراضي وكيفية التعامل مع الروابط والبيانات،كما

يساهم التعلم عن بعد في عمل روابط تعليمية للتعلم الذاتي في المستقبل من خلال الولوج إلى شبكة الإنترنت. ومن خلال زيارتي إلى متحف تيت جاليري (TATE) في العاصمة البريطانية لندن في العام (2007) مع مجموعة من التلاميذ، بالتعاون مع المجلس الثقافي البريطانية. فقد اطلعنا على بعض أقسام هذا المتحف، والتي تقدم خدمة تعليمية خاصة موجهة للتلاميذ والمؤسسات التربوية، تحت اسم "قسم التربية بالمتحف البريطاني" حيث يستقبل تلاميذ المدارس بشكل يومي ويقدم لهم الخدمة المتحفية المرتبطة بالمنهاج التعليمي. وهذه الزيارات إجبارية ومحدده بالخطة السنوية للمنهاج البريطاني. (Education Department of The British Museum)، إدارة التعليم في المتحف البريطاني

وتُعتبر المؤسسات التعليمية من أهم شركاء المتحف البريطاني لما يقوم به من دور مساند يعمل في النهاية على تقديم المعرفة والرقي بالسلوك الإنساني، وعلى الرغم من أن العالم الحديث يرصد كل الامكانيات والاهتمام بموضوع التربية المتحفية في المناهج، إلا أن

العالم العربي ما زال في بداية الطريق نحو هذا التجاه، حيث قامت مصر في الآونة الأخيرة على تنفيذ فكرة التربية المتحفية المرتبطة بمنهاج التاريخ من خلال استقبال الزيارات المدرسية بشكل دوري بالتنسيق مع وزارتي التربية والتعليم والثقافة.

وتعتبر المتاحف جزءًا مهمًا من الصناعات الثقافية والإبداعية الوطنية لكثيرمن الدول، كما لعبت المشاريع الثقافية والإبداعية للمتحف أيضًا دورًا كبيرًا في تعزيز التقدم الشامل لصناعة الثقافة، ومن هذا المنطلق أصبح الانعطاف نحو الاستثمار بمجال التعليم الالكتروني في مجال الفن ضرورة ملحة بهدف تعزيز الصناعات الابداعية والوصول إلى مرحلة التعبير الحسي المحاكي للواقع الافتراضي، من خلال الاستمتاع البصري، والذي يحفز على التأمل والتخيل ايضاً ليصبح في النهاية سلوكاً تربوياً تعليميا نشطاً.

ويؤكد على ذلك (المهدي، مجدي. 2008)، قائلاً "إن التكنولوجيا قد أحدثت انقلاباً في أسلوب عملنا، وهي الأن تستخدم في تحويل التعليم والأفراد لكي يكونوا مؤثرين في عالم الغد بعد تدريبهم

على مهارات الأمس، حيث تنتمي الصناعة الثقافية إلى الصناعة القائمة على الإنتاج المعياري، من خلال تداول وتوزيع واستهلاك المنتجات الثقافية، وهي مزيج من الصناعة والثقافة الحديثة، ولها خصائص تجارية قوية، واستناداً إلى مفهوم الصناعة الثقافية، تم اشتقاق مفهوم "الصناعة الإبداعية الثقافية" مع زيادة التركيز على الإبداع وحقوق الملكية الفكرية. اذاً هي صناعة ناشئة من الإبداع وجوهر هذا الابداع العولمة الاقتصادية.



المتحف الافتراضي في التعليم

إن تطوير الصناعات الثقافية والإبداعية لا ينفصل عن العملية التعليمية، وحسب تعرّيف المجلس الدولي للمتاحف ان المتحف الافتراضي هو عبارة عن مجموعة من الصناعات الابداعية، مثل الصور والملفات الصوتية والبيانات ذات الأهمية التاريخية أو العلمية أو الثقافية والمستندات النصية المسجلة رقمياً، ويتم الوصول إلى تلك البيانات من خلال وسائط الواقع الافتراضي وشبكة الإنترنت، ويحتوى على روابط تشعبية لعدة نوافذ. ويعرف (Sylaiou. 2009) سيلايو المتحف الافتراضي على أنه عبارة عن بيئة رقمية محاكيه للمتحف الحقيقي. يتم بناؤها من طرف ذوي الاختصاص في مجال البرمجيات ويحدد زوار المتحف مدى نجاح هذه التجربة، وتكون محتويات هذا المتحف من المعروضات التي يتم تحميلها على شبكة الإنترنت، على شكل صور يمكن تكبيرها والنظر إليها من زويا وأبعاد بانوراميه مختلفة، وتصنف حسب نوع المتحف، علمي، اثري، ثقافي، فني تكنولوجي. وهذه العملية النشطة تحفز على التفكير والإبداع

والمحاكاة الابتكارية مستقبلاً. ونعتقد أن تلاميذ القرن الحادي والعشرين يحتاجون إلى نهج القرن ذاته، لأن حياتهم محاطة من جميع الجوانب بالمعلومات المعرفية والوسائط الرقمية المحفزة للتفكير البصري، لذلك تجد تلاميذ هذا العصر منغمسين فيها طوال اليوم ويفضلونها عن التعليم الصفي التقليدي، لما فيها من مثيرات بصرية وذهنيه، تحفزهم على الإدراك والوعي بكل مفاصل الحياة، من خلال منصة الأدوات البرمجية الحديثة المتوفرة بين أيديهم على مدار الساعة. حيث يشاركون فيها أحاسيسهم وعواطفهم وصورهم مع كل شباب العالم. بما في ذلك المقدرة على تطوير أنفسهم وتوصيل أفكارهم ونقل إبداعاتهم إلى جمهور القرن الواحد والعشرين من دون الاستناد إلى المقررات الدراسية.

حيث أن والواقع الافتراضي هو الثورة الأكثر أهمية في عالم الصناعات الابداعية والتواصل البشري في هذا العصر، خصوصاً بعد أنتشار موضوع الذكاء الاصطناعي، والذي أصبح يستخدم على نحو متزايد في جميع القطاعات بما في ذلك بيئات التعليم الافتراضي والواقع

المعزز ثلاثي الأبعاد. وتعتبر وسيلة مثالية في التعلم عن بعد، لأنها توفر لنا أشياء قد يكون من الصعب أو المستحيل القيام بها في العالم الواقعي وتحتاج إلى تكلفة مادية عالية ووقت كبير، بالإضافة إلى أن هناك أموراً يمكننا القيام بها في العوالم الافتراضية، ولكن لا يمكن أن نقوم بها في العالم الواقعي كالطيران والتحليق بدون أجنحة بصورة افتراضيه، كما أن التعليم المدمج مع التقنية الحديثة، فيه نوع من النشاط التعليمي الممتع للتلاميذ. حيث تعتبر التكنولوجيا هي المفهوم الأكثر جاذبية للتلاميذ. لذلك اصبح التفكير في المفهوم التقليدي للتعليم امر لا غنى عنه. وبما أن العلم في تطور مستمر فأن دور التربية والتعليم يتزايد في هذه المرحلة، حيث أن اطفال هذا العصر كما لاحظنا متعلقين بشدة بعالم التطبيقات والبرامج المحوسبة. وتعمل برامج المتحف الافتراضي على تعزيز قدرات التلاميذ في الاكتشاف وادراك طبيعة العلاقات العلمية ضمن إطار العالم الافتراضي، وتساهم في تنمية مهارات التفكير التأملي.

فالمسألة الإبداعية المعاصرة تعتمد على الممارسة وتحريك عضلة المخيال، لذلك إن ممارسة الفن التقني يعمل على تحويل التلميذ من ثقافة الاستهلاك المعرفي إلى ثقافة الإنتاج، كما يشير (Peez.2008) بيتس، بالإضافة إلى أنه اعلى مرتبة من تلقي إنتاج العلم ذاته بالصورة التقليدية.

ويشير (حجي، 2003)، إلى إمكانية تفاعل الفرد مع العالم الافتراضي. عن طريق المحاكاة المتخيلة للواقع الحقيقي، فهذه الحالة تمكن الفرد من خلق عالم مرئي ثلاثي الأبعاد، وأنه في حال وجود موضوع يهتم بتطبيق المتحف الافتراضي من ناحية عملية، سيعمل بالتأكيد على محو الأمية البصرية لدى التلاميذ، وإعادة صقل المسار النظري بالإضافة إلى تحقيق استراتيجية التعلم التفاعلي، من خلال تدريب التلاميذ على استخدام البرمجيات الفنية الحديثة، وتوظيف تقنيات الواقع الافتراضي المحوسب كمورد تعليمي يضاف إلى المنهاج المقرر.

وفي دراسة قام بها (عفانة، 2003)، حيث يؤكد على ضرورة الانتقال بالمنهاج التعليمي من مرحلة الحفظ إلى مرحلة التفكير التفاعلي، وهذا هو التحدي الأول للتربية والتعليم. كما أن أنتشار الأجهزة الخلوية بين أيدي التلاميذ بصورة عامه، أصبح ظاهرة اجتماعية يصعب السيطرة عليها، وعلى الرغم من كل التعليمات الرادعة لعدم إدخال هذه الأجهزة إلى الغرفة الصفية أو حتى الحرم المدرسي، فقد بقيت هذه الظاهرة منتشرة بشكل واسع في أغلب المدارس، مع العلم أن هذه الظاهرة لها جوانب سلبية وإيجابية. وفي دراسة (الباتع ،2015). تؤكد أن الهواتف الخلوية قد يكون لها دور فعال في تحفيز الدافعية نحو التعلم المبني على التفاعل والتشارك بين التلاميذ والمعلم، بدلا من الجلوس خلف شاشات الكمبيوتر، إضافة إلى سهولة التعامل مع الأجهزة الخلوية في الغرفة الصفية مقارنة بأجهزة الحاسوب إذا تم استغلالها بشكل منضبط كوسيلة تعليمية. كما ويؤكد كاميرون (2000،Cameron)، على ضرورة استخدام التكنولوجيا في تعليم الفنون، بهدف صقل المواهب الإبداعية للمتعلمين، وتطبيق طرق تدريس بديلة للتعليم السائد، وجعل التعليم أكثر إنتاجية. ومن الواضح أن هذه التطبيقات التقنية كانت مفيدة

للغاية وفعالة من حيث مشاركة التلاميذ في عملية التعلم، بشكل أكثر نشاطًا ودافعية، مع دمج التعليم النظري بالتقني، وهذا بالتأكيد سيفتح صفحة جديدة في التعلم بطريقة إيجابية وفاعلة.

وفي دراسة (ريتشل، هورتز 2007). بعنوان (The seventh Annual conference Museums and The Web). حيث تستعرض في دراستها هذه أهمية المتحف الافتراضي في العملية التربوية، من خلال ارتباط المعروضات بالمادة التعليمية المنهجية المقررة، وتشير هذه الدراسات إلى إمكانية تطبيق برنامج المتحف الافتراضي على الوسط التعليمي بشكل واسع، والاستفادة من تقنيات العالم الافتراضي، لزيادة الدافعية نحو التعلم والتعبير الفني، كما أن بعض الدراسات مثل دراسة (ULUSOY,2010). والتي أشارت إلى أن العالم الافتراضي يعمل على تنشيط التلاميذ للتفاعل مع المعروضات. وبناء عالمهم الخاص والتعبير عن حاجاتهم بخصوصية عالية مما يزيد من منسوب النشاط الذهني المبني على التأمل والتخيل.



المتاحف الافتراضية نشأتها وتطورها عالمياً

تطورت فكرة المتاحف الإلكترونية منذ بداية ثمانينيات القرن الماضي، بالتوازي مع سرعة أنتشار وسائل الإعلام المرئي والمسموع حيث كانت في البداية مخزنه على (CD) السي دي روم، ثم أنتقل تخزين المعلومات إلى أقراص مدمجة تسمى ابل كمبيوتر في العام 1992، وكانت تحتوي على صور لمقتنيات علمية وتاريخية تمكن المستخدم من التنقل بين تلك المعروضات. ضمن بيئة ثلاثية الابعاد تحاكي مبنى المتحف التقليدي الواقعي بكل محتوياته بصورة موازية.

وبذلك يمكن اعتبار هذه التجربة من شركة ابل في العام 1992 هي شكل من اشكال الصناعات الثقافية والابداعية، وبداية الإعلان الرسمي عن تأسيس أول متحف افتراضي في العالم (Erkki Huhtamo 1992) اركي هوتامو. وبعد هذا التاريخ بدأت شبكة الإنترنت بالانتشار التدريجي، مما ساعد في تطور مفهوم الواقع الافتراضي، والذي كان في البداية من خلال غرف المنتديات الثقافية والمواقع الإخبارية البسيطة، وهنا يتضح لنا الفرق بين الواقع

الافتراضي والمتحف الافتراضي، ضمن إطار الثورة الرقمية على أنها حقيقة يجب التعامل معها، فالواقع الافتراضي هو بيئة وهمية ثلاثية الأبعاد بلا جدران ملموسة، ولكن محاكيه للواقع الحقيقي التقليدي (Minocha.2010). ويمكن اعتبارها من دلالات السلع الخدمية التي تستخدم الصناعات الثقافية والابداعية، ورأس المال الفكري كمدخلات أولية، من خلال التراث، والفنون، ووسائل الإعلام.



الصورة رقم (10) توضح تحويل "الحياة الاجتماعية" للناس إلى متحف افتراضي

ويوضح (parry.2007). فكرة المتحف الافتراضي على أنها بيئة الكترونية رقمية بلا جدران، تتيح للزائر قراءة ومشاهدة المقتنيات الاثرية والمعروضات الفنية بصورة تفاعلية حتى يشعر المتلقي لهذا الموقع أنه بعالم الحقيقة فعلا. وفي ضوء هذه العلاقة يتضح لنا مدى الترابط الموصول بالتطور الإلكتروني، الذي أزال

الحدود بين العالم الحقيقي والفضاء الإلكتروني الافتراضي، لينتشر بعد ذلك مصطلح الواقع المعززAR وأن العالم قرية صغيره، حيث يمكن لكل سكان الأرض التواصل والتنقل فيه ضمن دائرة العالم الافتراضي، لذلك ليس من المستغرب في خضم هذا التسارع التكنولوجي أن تأخذ فكرة المتاحف الافتراضية عدة أشكال من التطور، حتى تصل في الوقت الحاضر إلى أن يكون الزائر جزء من المعروضات المتحفية من خلال المجسات الإلكترونية، ويكون الراصد جزء من المرصود (parry.2007).

ومن الجدير بالذكر أن هذه الفكرة التي طورتها شركة ابل في العام 1992، كانت حجر الأساس لشركة أنتل 2011، لتطوير وتوسيع تقنية المتحف الافتراضي ليشمل مواقع التواصل الاجتماعي تحت اسم متحف (ME. A) "مي أي"

ثم تطورت الفكرة إلى موقع "الفيس بوك"، وهذا التطبيق الذي سمح بتحويل مواقع الوسائط الاجتماعية إلى متحف افتراضي عالمي حيث يقوم المشتركون بعرض صورهم ومشاركاتهم ضمن إطار

اجتماعي وبيئة ثلاثية الأبعاد. كما يلعب موقع جوجل دورا بـارزا في هـذا المضـمار، إلى درجـة يمكـن اعتبـاره مـن أكـبر المتـاحف الافتراضـية في العـالم، حيـث يـوفر خدمـة التنقـل بـين المـدن والنـزول إلى الشـوارع ودخول الأبنية والمكتبات والمتاحف ضمن برنامج الثقافة الفنية.يوفر موقـع (artsandculture.google.com) (ارتسـند كالتشـر)، مـن (جوجـل ارت). خدمـة الـدخول إلى المتحـف الافتراضـي والحركـة بزاوية 360 درجة.



الصورة رقم (11) توضح فكرة الحركة والتجول في المتحف الافتراضي بزاوية 360 درجة

ويؤكد (SCHWEIBENZ.2004) شوبأنز، أن المستجدات التكنولوجية والتقنية الحديثة قد ساعدت بظهور هذا التصوير بتقنية ثلاثية الأبعاد (3D)، بمهارة واحترافية عالية. ليتم تحويل المتحف الفيزيائي الملموس إلى صور رقمية، يسهل الوصول إليه عبر الوسائط الالكترونية الحديثة، وشبكة الإنترنت عن طريق التمثيل الرقمي للمقتنيات. مما ساعد في تطور مفهوم الواقع الافتراضي، والذي كان في البداية عبارة عن غرف للمنتديات الثقافية والمواقع الإخبارية البسيطة.

إن الثورة الرقمية هي حقيقة ابداعية يجب التعامل معها لأنها سوف تغير الشكل الجذري اقتصاد السوق، من خلال تخفيض التكلفة الانتاجية وزيادة الكفاءة في المواقع الافتراضية، كما ستخلق الثورة الرقمية مفاهيم جديدة للخدمة الذاتية إلى حد كبير على مستوى العالم، وسيكون نظام تطوير الخدمات والمنتجات أكثر توفقاً. فالثورة الرقمية هي عملية الانتقال من التقنيات المكانيكية إلى معالجة البيانات الالكترونية باستخدام أجهزة الحاسوب.

وأن جـوهر الواقـع الافتراضـي هـو التطبيـق الكامـل للتقنيـات الرقمية الجديدة، أي تحويل الواقع المادي إلى أنظمـة رقميـة افتراضـية وتعتبر هذه الثورة في مجال تكنولوجيا الواقع الافتراضي أعظم تغيير في القرن الحادي والعشرين بما في ذلك الاقتصاد الابداعي الرقمي



المتحف الافتراضي والأبعاد التعليمية

إن الارتقاء بالتعليم من الحالة التقليدية النظرية، إلى التعليم الإلكتروني العصري، يُعتبر درجة من درجات التقدم المواكب للصناعات الثقافية والابداعية، لذلك تعددت أنماط وأشكال هذا التطور من التعليم المسند الى الإنترنت، والتعليم المبني على التساؤل والحوار والمناقشة، إلى التعلم التعاوني القائم على المشاريع المرتبطة بالوسائط وبالعالم الافتراضي كل ذلك يمنح المتعلم دافعية عالية للتعلم.

وغالباً ما يستند تصميم البرامج التعليمية الى الصناعة الإبداعية وريادة الأعمال، من خلال دمجها في محتوى المناهج الأساسي، وتشير الدراسات الحديثة الى أن نجاح التعليم مبني على قدرة التلاميذ، على التخيل والتصور ضمن إطار تعاوني مشترك. أن الخيال يخلق عوالم صور ذهنية أو "داخلية" يتم فيها بلورة العواطف، والخيال يربط الناس ويخلق شراكة فيما بينهم (فولف، 2006). كما يلعب الخيال دوراً مهماً في الفهم وتطور مستوى الذكاء، عن طريق استقبال المثيرات

البصرية من الواقع الافتراضي، ليتم تحليلها والبناء عليها، ثم تشكيل صور ذهنية مرتبطة بالموضوع الذي يتم طرحه للتلاميذ، وهذه العملية التفاعلية تكون لاحقاً مصدراً لتولد الأفكار، من خلال الاستكشاف والتحليل والتساؤل، وبعمليات الربط فيما بينها ينشأ الإبداع. والناظر لكل أشكال التطور العلمي المحيط بنا، يجد أن بداية هذه القفزة التكنولوجية كانت بالأساس عبارة عن خيال علمي بحت، أنتج فيما بعد أفكاراً أمكن تطبيقها على أرض الواقع لاحقا، ,التخيل هو عملية تلقيح للفكرة والني يتولد عنها الإبداع المبني على الاستنتاج، فالتخيل هو الطاقة المولدة للتكنولوجية (Peez, 2008) . ومن هنا يتضح لنا على أن البيئة التعليمية التخيلية، المسندة بالوسائط التكنولوجية، قد أثبتت فاعليتها في دمج التلاميذ بوسط تعاوني تعليمي، للتحفيز نحو الحصول على المعرفة من خلال التفاعل مع العالم الافتراضي، كما أن التلاميذ يترقبون بشغف الفكرة العلمية الممزوجة بالعمل التفاعلي، حيث أن المنهج التعليمي الحديث يرتكز على التلميذ بالدرجة الأساس

البعد الانفعالي

أن للبعد الانفعالي دوراً بارزاً، في تنمية التفكير الإبداعي المتصل بالصناعة ألابتكاري لدى التلاميذ بصورة تفاعلية مع الواقع الافتراضي لأن مواقع التواصل الاجتماعي، وعوالم الوسائط الالكترونية المتعددة هي بالدرجة الأساس مساحات مكانية افتراضية صناعية بالدرجة الاساس، حيث يلتقي فيها خيال التلميذ مع الحقائق الافتراضية ويتفاعل معها بصيغة تعبيرية محاكية، وهذا بدوره يساعد التلميذ على الاندماج مع تلك العوالم، كما أن التفاعل الخارجي الحقيقي مع الواقع الافتراضي الخيالي، سيكون صورة استدراكية، تعمل على زيادة القدرة التخيلية المحاكية لدى المتلقي، مما يحفز ملكة التأمل والتفكير لدى التلميذ، "فمن خلال هذا الربط ينكشف العالم للفرد، وينكشف الفرد للعالم، وعن طريق اندماج الذكاء مع العالم يتشكل تعليم الفرد بصورة تفاعلية (فولف. 2018).

البعد الجمالي

أن عملية صهر السمات الجمالية للمتحف الافتراضي، مع دافعية ورغبة التلاميذ نحو الوسائط الإلكترونية، بالتأكيد سيكون له مردود ذات منسوب عال تجاه تطوير الصناعات الثقافية في العملية التعليمية والخروج من الحالة التقليدية القديمة المتبعة في عملية تدريس مادة التربية الفنية، منذ ستينيات القرن الماضي، فعملية التوسع في إدراك الحقائق التكنولوجية من الناحية الجمالية أصبح من ضرورات العصر فعندما يستخدم التلميذ برنامج المتحف الافتراضي، يتجسد بداخله جمالية المعروضات مما يزيد الدافعية نحو زيارة المتحف الواقعي. أما بالنسبة لجمالية المتحف الافتراضي، تكمن وراء جمالية فن التصميم في بناء الموقع الذي قد يتخلله تقنيات فن الإضاءة والصوت والصورة بالإضافة إلى المرفق الافتراضي والذي يقوم بدور الناطق والشرح والسرد التاريخي المبرمج، فهي عملية معايشة الحدث للواقع الافتراضي بصورة جمالية وتقنية عالية (الصرايرة، (2004).

البـعد الحركي

يمكن توظيف العامل الحركي في عملية بناء المتحف الافتراضـي من خلال تقنية الفي ار (VR) والتي تمكن التلميذ من التحـرك بصـورة خياليـة ثلاثيـة الإبعـاد، محاكيـة للعـالم الـواقعي، دون الحاجـة للـذهاب للمتحـف أو صـالة العـرض، وهـذا بـدوره يسـاعد علـى تـوفير الوقـت والجهد والمال، كما يمكـن التغلـب علـى كـل المعوقـات الجويـة أو أي أعطال أو حوادث، فعامل حرية دخول التلميذ إلى المتحف الافتراضـي في أي وقت يلعب دوراً مهماً في أنجاح هذا البرنامج.(مزيد. 1996).

ميـزات المتحف الافتراضــي

أشــار (اســماعيل. 2009). إلــى أهــم الخصــائص والميــزات للمتحـف الافتراضـي والتـي اسـتمدها مـن الواقـع الافتراضـي بالأسـاس واعتـبر افتراضيـة المتحف ككيـان تخيلـي علـى شـبكة الإنترنـت، لـيس كيانـاً حقيقيـاً علـى أرض الواقـع، بالإضـافة إلـى ميـزات التفاعـل بـين المتلقـي والمقتنيـات المتحفيـة، مـن خـلال استكشـاف المعروضـات وتفاعله مع المحتويات أثناء زيارتـه للمتحف الافتراضـي كما يمكـن لـه

عمل دردشة وإجراء مناقشة مع أشخاص زائرين من أطراف العالم في نفس الوقت. وبناء على ما سبق يمكن لنا إيجاز بعض المميزات.

1- المخزون الرقمي حيث أن المتحف الافتراضي يحتوي على كم هائل من الصور والقطع الفنية ثلاثية الأبعاد. بالإضافة إلى ملفات الصوت والصورة والموسيقى وقواعد بيانات تعريفيه بتلك المقتنيات.

2- التكامل والتفاعل من خلال ربط المقتنيات المتحفية بروابط تشعبية موصولة بصفحات تحتوي على معلومات عن تلك القطع الفنية مثل سيرة الفنان وتاريخ العمل إنتاجه الفني وبذلك يكون تفاعل المتلقي مع العمل أكثر خصوصية إذا تم استخدام تقنية VR. (2014. Anderson)

3- حرية زيارة المتاحف الافتراضية حيث أنها ليس فيها تكاليف مالية وبذلك يمكن الاطلاع على كافة مقتنيات المتاحف العالمية دون تحمل عناء السفر إليها، حتى لو كان متحف صغير يقع في منطقة نائية من العالم يمكنه تقديم خدماته وعرض مجموعته الفنية لجمهور على مستوى العالم، بالإضافة إلى ذلك، يمكن لأي فنان إنشاء

متحفه الافتراضي الخاص به للوصول إلى أوسع جمهور على مستوى العالم (Schweibenz .2004).



الصورة رقم (12) توضح جولة في المتحف الافتراضي Virtual Museum Dresden

4- تكلفة أنشاء متحف واقعي عالية جدا بالمقارنة مع بناء موقع متحف افتراضي على شبكة الإنترنت مما يجعل من الصعب نوعاً ما فتح متحف واقعي للأفراد أو المؤسسات أو الجمعيات الفنية غير أن أنشاء متحف افتراضي ممكن بتكلفة أقل بكثير من متحف الحقيقي.

5- الأمن والسلامة العامة، لا يحتاج دخول المتحف الافتراضي إلى تفتيش والانتظار الطويل للدخول وبذلك يكون المتحف

الافتراضـي بعيـد كـل البعـد عـن الالتـزام بشـروط الأمـن والسـلامة العامة.(Cameron، 2007).

كما ساهم في تخفيف الضغط على المتاحف الواقعية وأصبحت المتاحف الافتراضية نقطة نمو اقتصادي من خلال توفير ميزة تطوير وتعميم المنتجات الثقافية والابداعية، بالاضافة إلى ذلك لعبت المتاحف الافتراضية دوراً مهماً في نشر ونقل الثقافة الابداعية للعديد من شعوب العالم



الفن النشط اجتماعيا

يعتبر الفن محتوى ناقل للأفكار والمنتجات الابداعية، مما يوفر قيمة افتراضية اضافية استهلاكية للمجتمع ويصبح واحدًا من أكثر الصناعات الأساسية نشاطًا في الاقتصاد، لذلك ترتكز استراتيجية تطوير الصناعة الإبداعية على تحسين القيمة الابداعية، أي العمل على تطوير محتوى فني عالي التقنية، من خلال مساهمة المجتمع في الانجاز المعرفي والإبداع الشخصي للأفراد، هذا ما يعزز بناء الصناعات الإبداعية في المجتمع، وفي السنوات الاخيرة أصبح دور الصناعات والابداعية في التنمية الاقتصادية والاجتماعية في كثير من دول العالم ذا اهمية كبيرة، حيث ينطوي على توفير فرص عمل للعديد من الشباب المتعطل، من خلال صناعة المنتج الفني الابداعي وتسويقه عبر الانترنت، لذلك ان فكرة التداخل بين تسويق المنتج الفني عبر الأنترنت وصناعة الابداع، ينتج لدينا مجتمع ريادي قائم على الابتكار وروح المبادرة، كما يعزز نشر المواهب الابداعية، ويمكن لنشاط

العناصر الإبداعية على منصات المواقع الالكترونية جذب المزيد من الإبداع.

بالنسبة إلى كثير من عامة الناس يعتبر الفن شيء محدد ضمن اطار لوحة أو عمل درامي تمثيلي أو مسرح أو ضمن اطار الموسيقى والغناء، ولكن مفهوم الفن أوسع من ذلك بكثير حتى يصل إلى مفهوم كل نشاط أنسأني اجتماعي يستخدم فيه الفرد وسائل التعبير والخيال بهدف أنتاج إبداعي متفرد خلاق، وغالبا ما يرتبط هذا النشاط المجتمعي بالسؤالين التاليين من نحن، وما مستوى تقدير المجتمع لمعنى الجمال والفن ،كوسيلة تعبيرية عن ماهية ذلك الوسط، فالفن يعطي صوتاً للأفكار والمشاعر، حزن فرح وما إلى ذلك من مفردات تعبر عن الحالة المجتمعية في ذلك الزمان والمكان، لذلك تم اعتبار دراسة التاريخ الفني لأي مجتمع متوازية مع دراسة علم الأنثروبولوجيا والأدب، وأكبر دليل على هذه الحالة هو تاريخ الحضارة المصرية.

وفن المجتمع هو نشاط فني ابداعي قائم على البيئة المجتمعية حيث تتميز بالتفاعل أو الحوار مع كل أطراف المجتمع وغالباً ما

ينطوي ذلك على فنان محترف يتعاون مع أشخاص لا يجوز لهم المشاركة في الفنون ولكن هم منفذون للعمل الفني، وتجسد ذلك ببناء الأهرامات في مصر والمكسيك، كما أنه يمكن أن تشمل الممارسة الاجتماعية المشاركة في صنع التاريخ الفني، والتي يشار إليها بالفن التشاركي الاجتماعي العام، لذا فأن العنصر التشاركي في هذه الممارسة الاجتماعية، هو أمر أساسي، حيث أن الأعمال الفنية التي يتم إنشاؤها هي صورة موازية للعمل التعاوني البناء القائم على طبائع البشر في ذلك الزمان.

وقد يندمج مفهوم الفن مع السياسة، من أجل تحقيق هدف مشترك، فالسياسيين بحاجة للفنانين لتثقيف المجتمع بالمبادئ والمنهج المراد تطبيقه على ذلك الوسط، وهنا يتوسع مفهوم الفن إلى درجة، يمكن اعتباره شكلاً من اشكال السياسة المشاركة في استمرار السلطة، من خلال تمثيلها بالحياة العامة، فالفنان هو إنسان فريد من نوعه، حيث يرتبط بالثقافة والسياسة وبكافة العلوم الابداعية، وفي ذات الوقت هو الوحيد القادر على ربطنا بالماضي والحاضر والمستقبل، أنه

صوت الفكر والمشاعر والأحاسيس، أنه صورة الجمال المجتمعي، إنه هو الفن النشط اجتماعياً.

فكيف يمكن للأشياء المختلفة أن تكون متألفة أكثر إذا امتزجت مع بعضها البعض كما الفن والمجتمع، فهما يشتركان في الكثير من المواضيع والأساليب، وحتى أنهما يستخدمان بعض التقنيات نفسها في التعبير. وعندما نقوم بتحليل مفهوم الفن نجد، ما هو إلا انعكاساً لكل العمليات الاجتماعية الحياتية على مر العصور، وعندما نتأمل المجتمع نجد أنه منحوتة فنية بكل مكوناته إذا العلاقة حتمية وأزلية في ذات الوقت، فالإنسان بطبيعته عنصر نشط في المجتمع، فنجده ينتج كي يشبع رغباته الحياتية من أجل البقاء بالأساس، لا من أجل التمتع بالحياة ،كما الفن باق وهو شكل من أشكال الإنتاج الابداعي، موجود في المجتمع من عمر وجود الإنسان على هذه الأرض، ونعتقد هنا أن كل عناصر مكونات المجتمع هي نفسها عناصر بناء العمل الفني والفرق بينهما في الكم وليس في الكيفية، فجمال المجتمع من جمال فنه، فلو استعرضنا هنا أهم هذه العناصر لاتضحت لنا الأمور .

أولا: من عناصر بناء العمل الفني كما نعلم الترابط والوحدة فالمجتمع المترابط الموحد بكل مكوناته الفسيفسائية يمتلك صورة جمالية رائعة، واعلى صور الترابط يتجسد في نواة المجتمع الأسرة

ثانيا: التوازن وهو عنصر مهم في نجاح العمل الفني وله عدة أشكال منها التوازن المحوري والتماثل في الكتل والمساحات والمجتمع الذي يسوده العدل المحوري يبعث في النفس الارتياح والسعادة والرخاء وعكس ذلك يثير الفوضى والقلق إلى حد البشاعة المجتمعية .

ثالثاً الحركة وهذا العنصر مرتبط بالحياة والإنسان وهو من أسس نجاح العمل الفني، فنجد ذلك بالخط وبالعلاقات اللونية كما المجتمع الذي يتجلى بحركة انسياب السلع التجارية إلى الأسواق وحركة عجلة الصناعة والزراعة وفلاحة الأرض.

رابعاً الانسجام في العمل الفني يظهر لنا في التآلف في المكون وشدة الترابط بين الأشكال والألوان وملامس السطوح ونعتقد أن المجتمعات التي يحكمها القانون المدني والذي يوحد كل أطياف

المجتمع تحت مظلة قانون وأنظمة وتعليمات الدولة يظهر الانسجام الخالي من الكراهية والتعصب .

أما عناصر الفنان الناجح نعتقد أنها ذاتها عناصر العمل الفني السابق ذكرها، لأن الفنان هو جزء من المجتمع والذي يحمل نفس طبيعة العمل الفني، مع الاختلاف في كينونة ذلك الفنان من ناحية ملكاته الفكرية والتأملية، من هنا يجب أن نعي تماماً أهمية دور الصناعات الثقافية والابداعية في المجتمع بحكم وحدة الطبيعة السارية فينا والتي نؤثر ونتأثر فيها، فربط صناعة الابداع بالمجتمع يعني استحضار التقدم والازدهار، وتطوير الفنان بالتأكيد يعتمد على الثقافة المجتمعية السائدة، مع والإدراك الذاتي لدور الفنان الذي يعكس جمال هذا المجتمع، وهذا المفهوم الذي أعطى تفسيرًا اجتماعيًا أكثر تحديدًا وذا صفة معيارية لرقي المجتمع، ومستوى تقديرنا لمعنى الجمال والفن، كوسيلة تعبيرية عن ماهية ذلك الوسط، فالفن يعطي صوتاً للأفكار والمشاعر، حزن فرح وما إلى ذلك من مفردات تعبر عن الحالة المجتمعية في ذلك الزمان والمكان (شاكر. 2003م).

الفن المعاصر

يعتبر الفن من أهم الصناعات الإبداعية، خاصة في عصر العولمة والتطور السريع للفن الرقمي كما يساهم الفن المعاصر في صناعة الاقتصاد الإبداعي في العديد من دول العالم، وفي ذات السياق إن اقتراح مصطلح صناعة الفن المعاصر هو نقطة مواجهة للفن التقليدي. نحو مزيد من التطوير والتسليع المتكيف مع نمط الحياة الحديثة وبناء نموذج معاصر، يختلف عن الفن الذي أنتج في مرحلة ما بعد الحداثة أي ما بعد ستينيات القرن الماضي، ولكنه ما زال يستند إلى الفكرة التي يجب أن تشير إلى قضية وليس بالضرورة أن تتصف بالديمومة، وبذلك يكون مفهوم الفن المعاصر، صيغة للحوار الاجتماعي الثقافي في كثير من القضايا الساخنة للمجتمع المعاصر، وغالباً ما يهدف الفن المعاصر إلى فهم الحاضر بصورة معمقة دون الرجوع الى التقاليد الفنية القديمة، واهم ما يميز هذا الفن هو صناعة الفكرة والابتكار والابداع القائم على الاشارة إلى القضايا السائدة في المجتمع مثل:

القضايا المجتمعية	القضايا الحقوقية	القضايا السياسية	قضايا البيئة
ثقافة الاستهلاك الفقر والتشرد الامراض النفسية والخيانة الزوجية قضايا الدين والفكر والقضايا التربوية والمجتمعية	قضايا المرأة والعنف والتحرش الجنسي الفن النسوي وقضية اللاجئين وحق الحياة والعدالة والإنسانية وحقوق الحيوان	التميز العنصري وأثر الحروب على البشرية والعولمة والرأسمالية والاقتصاد ومواضيع الثورة وفن الشارع	النفايات. إعادة التدوير. التلوث بكل اشكاله. التصحر .

والفن المعاصر: هو مجموعة التيارات التي ظهرت مع نهاية القرن الماضي أي الفترة التي تلت الحرب العالمية الثانية وتسمى أيضا مرحلة ما بعد الحداثة. كما يمكن اعتباره فن اليوم المنتج في حياتنا الحالية وهو مزيج من عدة مفاهيم و اتجاهات، ويؤكد جوزيف بويس على أن الفن يجب أن يرتبط بالمجتمع والإنسان، ويعتقد أن كل انسان هو فنان من ناحية تحمل المسؤولية الاجتماعية تجاه المجتمع، والذي يعتبره أكبر عمل فني على الاطلاق، ويدعو إلى أن العمل الإبداعي يكون بالمشاركة مع المجتمع وأن يكون ذا فائدة وقيمة اجتماعية، وأن العالم كله مسرح وجميع البشر هم ممثلون ليس أكثر.

كما يرتكز فكر بويس على مفاهيم خاصة للفلسفة الاجتماعية والتي سماها بالنحت المجتمعي وتوسع مفهوم الفن المعاصر، والقدرة اللامحدوده للإبداع، حيث أن جميع الأنشطة البشرية على سطح الأرض تكون ذات تأثير مباشر على العالم، بكل ما يحوي من كائنات ويكون تأثير الفن داخل الكائن على شكل طاقة سارية بالخلق تؤثر وتتأثر، من هنا نجد ان بويس كان له فلسفة عميقة في فهم الطبيعة

البشـرية، وعلاقتها مع الكـون والعقـل البشـري. حيـث يـرفض مسـألة الأدراك البصـري للعمـل الفنـي التقليـدي المـرتبط بالناحيـة الجماليـة فقـط، ويؤكـد علـى أن الجمـال والمعرفـة همـا عنصـر واحـد لا يمكـن فصلهما، فقد يكون الجمال في معرفة الحـق وتطبيقـه علـى ارض الواقـع وهذا الطرح يقودنا إلى مفهـوم التـوازي بـين النظريـة والتطبيـق، في ظـل الدولة المعاصرة التي ترتكز على الحرية وحقوق الإنسان، علـى اعتبـار أن المجتمـع هـو الـذي يشـكل اللبنـة الـرئيسـة في تقـدم الشـعوب. وهـذا طبعا ما يضع الدولة أمام تحد حقيقي، في إعادة النظـر في صـياغة منـاهج القرن الواحد والعشـرين لتواكـب العصـر ذاتـه، فـالعلم توسـع كمـا الفـن ونحن ما زلنا نعتمد على مقررات وأسلوب سـتينيات القـرن الماضـي في التعاطي مع مجموعة معارف قد عفا عليها الزمن وشرب، لـذا نعتقـد أنـه آن الأوان لإعادة النظر بمنظومـة المنـاهج التربويـة بشـكل حقيقـي، وأن يدخل الفن المعاصر في كل المقررات الدراسية، كوسيلة تعليمية تهدف إلـى تطـوير مهـارات التلاميـذ، ولـيس أن يقتصـر علـى تـزويـد التلميـذ بالمعرفة فقط

ففـي عـام 2019، كـان تركيـز مـؤتمر دافـوس علـى الصـناعات الثقافيـة والابداعيـة، وهـذا يشـكل منعطفًـا جديـدً في سياسـة المنتـدى الاقتصادي العالمي. من خلال اعادة تقديم الفن للعالم كما هو، على الرغم من تداعيات الوضع الاقتصادي الحالي على المستقبل، إلا أن اعادة توسع مفهوم الفنون الرقمية قد يساهم في إحياء ودعم الاقتصاد العالمي، مما ينعكس على المحيط الواسع للفكر والأفكار المعاصرة في المستقبل، كما زاد اهتمام المنتدى الاقتصادي العالمي للعام 2019 من مكانة الفنانين والعاملين في هذا المجال، كما دعا إلى المزيد من الاستثمار في الصناعات الإبداعية لما لذلك من أهمية اجتماعية للقرن الحادي والعشرين.

وحسب اخر الاحصائيات كما وردت من نقاشات منتدى دافوس 2019، فإن قيمة مبيعات الأعمال الفنية عبر الإنترنت في العام 2018 قد بلغ 4.64 مليار دولار، وذلك وفقًا للتقرير السنوي الخاص بالتجارة الإلكترونية عبر الإنترنت، الذي أصدرته شركة(Hiscox Ltd)للتأمين التي مقرها برمودا. وبناءً على ذلك نرى أن سوق الفن المعاصر عبر

الإنترنت في نمو متزايد، مما يجعل إجمالي مبيعات الفن قد يصل إلى 9.32 مليار دولار بحلول عام(2024) .. من إصدارات (Art Clare McAndrew's the *Art Market* report) .بزيادة قدرها 11 ٪. عن عام 2017، يعتمد التقرير على البيانات التي قدمتها شركة (ArtTactic)لتحليل السوق، والتي استطلعت (706) من مشتري الأعمال الفنية عبر الإنترنت من 128 معرضًا وتجارًا؛ وتوقع التقرير استمرار ونمو سوق الفن عبر الإنترنت."



الحقيقة بين الفن والمعتقد

تقوم الحقيقة على مبدأ الوعي والادراك، حيث ان الكشف عن الحقيقة، يعزز تغيير السلوك البشري ليتناسب مع احتياجات الحياة اليومية للأفراد والمجتمع، فإذا لم يكن لديك أي معرفة مسبقه بالصناعات الثقافية والابداعية، فسيكون هناك شخص اخر يحاول صياغة تلك الصناعات بما يمتلك من قدرات تسويقية تهدف إلى التغير، على الرغم من اعتقاد الفنان بحقيقة عمله الفني على أنه جميل ومتفرد من منطلق الأيمان الكامل بالقيمة الجمالية التي يحتويها هذا المنتج، بالتوازي مع الاعتقاد الجازم بحقيقة دور الصناعات الثقافية والابداعية في التعبير عن الحياة بصورة محاكيه أو شكلية.

الا أن هذا الطرح لا يقترن بضرورة استدرار التعاطف الجمالي في هذا الموقف من خلال اشراك المتلقي لهذا العمل بمعتقد الفنان بالموضوع والرسالة والقيمة الفنية المكنونة في التفاصيل، كما أن عملية فرض العمل نفسه على المشاهدين تتطلب الاعتقاد المسبق بالفن بالدرجة الاساس وبالفنان كوسيط ناقل مُشع بالهالة والثقة وهذا

ما يتداول به في الوسط الفني أن هذا الفنان يمتلك بريق يتميـز عـن غيـره من الفنانين في الساحة التشكيلية.

وإذا اعتبرنا أن الحقيقة هي جزء لا يتجزأ من طبيعة الفن، ودلالته التعبيرية تنحصر في الحياه مع الاخذ بعين الاعتبار أيضا الثقافـة الفنيـة بين افراد المجتمع المبنية على التسامح وقبول الاخـر، فأن ذلـك يحـتم علينا قبول معتقدات الفنان بموضوعية تامة دون تحيز أو تعاطف، وهذا أن دل علـى شـيء إنمـا يـدل علـى مـدى ارتبـاط الحقيقـة بالمعتقـد مـع الأيمان المسلم به بالموافقـة دون الشـك والـبطلان، وبنـاء علـى ذلـك إن اعتقادنـا بحقيقـة الـدين الاسـلامي يفـرض علينـا اعتقـاد أن الزخرفـة والخط العربي هو شكل من اشكال الفن الجمعي النفعي.

ولكـن عـدم اعتقادنـا بحقيقـة الـدين المسـيحي يُسـقط أن الرسـوم الأيقونية في الكنيسة هي ليست فناً، أو إن تماثيل بوذا مـا هـي إلا اصـنام وجـب تحطيمُهـا، أو أن الرسـم علـى الجسـد " التـاتو" مـا هـو الا تشـويه ومنافي للمعتقد، لذلك إن فكرة قبول الاخر بكل ما يحتـوي مـن فكـر أو معتقد هـي اسـمى درجـات الإنسـانية والتـي تتجسـد بـالفن، وهنـا نعتقـد

بحقيقة فصل الفن عن الدين، لكي نتمكن من تذوق الاعمال الفنية بحرية تامه دون قيود فكرية مع ضرورة تهميش شوائب العادات والتقاليد، وفي ذات السياق احترام الآخر والموروث المجتمعي المتراكم عبر السنين، لأن التمادي على التراث الحضاري والمستند في كثير من الأحيان إلى العرف، هو منطق المتطرف المتمرد وهو شكل من أشكال العنصرية وعدم احترام الآخر. والفنان يرى ويبصر شكل الوجود بصورة أكثر حدة ودقة حين تشترك عواطفه مع حواسة، وفي الحقيقة ان غالبية البشر لا تستطيع أن ترى الاشكال رؤية حقيقية إلا إذا كانت مرتبطة ارتباطاً عاطفياً مع الشكل الدال. ولعب الفن دوراً مهماً في تبلور الحضارة الإنسانية، غالبًا ما كان يرتبط أصل الفن بالإيمان، وعندما تكون أفكار ومشاعر الناس قوية، فإنهم سيعبرون عنها بصدق، من خلال الغناء والرسم والرقص وهي مفردات الصناعات الثقافية والابداعية.

الثقافة الإبداعية في النقد

النقد فن الحكم على الصناعات الثقافية، والناقد المؤثر لا بد ان يكشف عن تلك الصناعة الابداعية من خلال الخبرة الجمالية،بالإضافة الى الرؤية الثاقبة وعمق التفكير التحليلي، والنقاد هم الذين يطورون الصناعات الابداعية، ويرفعون من قيمة المنتج الثقافي، ويشير (فيلدمان، 1982) في طريقته النقدية، أنه إذا كان بإمكان الفرد التفكير والتحدث بذكاء عن العمل الفني، بالتأكيد بعد ذلك سيحب الفن بشكل أفضل.

لهذا السبب تعتبر هذه الطريقة للأداء النقدي هي محاولة للتجديد والتغير في نمط التعاطي مع الصناعات الابداعية والثقافية، حيث تهدف إلى رفع قيمة صناعة الفن، كما تحفز التفكير الناقد القائم على تحليل العمل الفني بناءً على الوصف الاستقرائي، وهذا بدوره سيساعد الفرد على التأمل والتخيل ومن ثم توليد الفكرة بناء على الخبرات النقدية المكتسبة من تطبيق هذه الطريقة، لكي يتمكن بعد ذلك من التخطيط السليم في تنفيذ العمل ممزوجاً بحب وشغف عالي تجاه اللون والخط

كما تعتبر هذه الطريقة محاولة جديدة في توسيع مفهوم الفن وإثراء للصناعات الابداعية، من جانب جمالي معرفي بأشكال الفن التشكيلي واعلام الفنانين العالميين، ولكي تتوازى هذه الخبرة التفاعلية المبنية على الحوار والنقاش والفهم بالأساس، مع عجلة تطوير الصناعات الثقافية والابداعية، يجب تفعيل محاور التفكير والاستكشاف والبحث والتحليل لتلك الصناعات، ذلك لأن المفهوم الحديث لتلك الصناعة، يقوم على الممارسة الانتاجية والنشاط الفني كوسيلة اتصال بين المنتج والمتلقي حيث يكون على عاتق الجمهور البحث التحليلي وربط المنتج الابداعي بالوسط الاجتماعي.

وقد أكدت العديد من الأبحاث و الدراسات في المجال التعليمي والتربوي على أن التفكير الناقد يعتبر شكلاً من أشكال التفكير التقويمي، والذي يتطلب من التلميذ إصدار حكم محدد تجاه العمل، والتفكير المرن مع القدرة على التفكير بطريقة حل المشكلات، ومحاولة النظر إلى الشيء بطريقة مختلفة وعندما نفكر بطريقة فيلدمان للأداء النقدي يجب علينا أن نكون

ملمين بكل الملاحظات التي تم تدوينه خاصة الجوانب المحددة من الإجابات عن الأسئلة المنوي طرحها. لذلك إن غياب التفكير الناقد بين صفوف التلاميذ بشكل عام والتربية الفنية بشكل خاص أصبحت ظاهرة متزايدة واضحةً للعيان، فيمكن ملاحظة ذلك في عدة محاور تطبيقية ونظرية، طبعاً هذا يشكل فجوة بين طرائق التدريس المتبعة ومخرجات التعليم، كما أن ما نشاهده من رسومات فنية على دفاتر الرسم لا ترقى إلى المستوى التعبيري، ولا حتى محاولة اللعب بالألوان، ويعود ذلك إلى عدة أسباب عديدة نذكر منها:

1- عدم الاهتمام بالمادة النظرية في حصة الفن والتي يجب أن تكون مبنية على النقد الفني.

2- غياب فكرة الزيارات الميدانية للمعارض الفنية، والتي بدورها تُهمش الجانب الجمالي المعرفي بقيمة الاعمال الفنية.

لذلك يجب تدريب التلاميذ لممارسة النشاط البصري وتبصيرهم بمبادئ وطرق النقد، قبل محاولة دفعهم للرسم والتعبير وهذا هو الاساس السليم في الرقي نحو صناعة الثقافة الابداعية، من

خلال صقل شخصية التلميذ عن طريق مهارة استقراء العمل الفني ومن خلال التأمل، التحليل، وتسجيل الملاحظات ليتم مناقشتها بالتدارس والحوار الجمعي. ويجب أن تكون هناك صلة وثيقة بين طريقة فيلدمان واسلوب تدريس مادة التربية الفنية، لأن هذه الطريقة تعتبر حجر الاساس في بناء الصناعة الإبداعية في النقد.

وتعتبر الفن حصة تربوية تعليمية تقوم على التفكير ومن ثم الوصف والتحليل واصدار الحكم بالنهاية وفي ذات السياق،يمكن اتباع طريقة فيلدمان كممارسة نقدية لتعزيز الصناعات الثقافية والابداعية ولقد تم تجربة هذه الطريقة على مجموعة من التلاميذ من الاردن وسوريا وبريطانيا، من خلال مشروع (نحن توغذر) بالتعاون مع المجلس الثقافي البريطاني في عمان، ودارة الفنون التابعة لمؤسسة عبدالحميد شومان ومركز ادهم اسماعيل بدمشق والتيت جاليري بالعاصمة البريطانية لندن، حيث كان هذا المشروع بالفترة ما بين (2006- 2008). ولقد اثبتت هذه الطريقة النقدية فاعلية وزيادة في تشويق التلاميذ لممارسة الفن مع رفع مستوى التخيل والتحليل.

وعلى الرغم من أن طريقة فيلدمان لها دور اساسي في تنشيط التفكير الناقد في العملية التعليمية برمتها، إذا كان الهدف من التعليم هو الفهم بالدرجة الأولى، الا أن الاهتمام بتدريب التلاميذ للمشاركة في عملية النقد أمر ضروري، وذلك من خلال العمل على تفعيل تدريس منهاج التربية الفنية في المدارس مع الاخذ بعين الاعتبار اعادة صقله ليتضمن وحدة متخصصة بالنقد الفني، سيساهم بالتأكيد على نجاح هذه الطريقة النقدية لتكون مكملة للعملية الإبداعية.

كما أن تطبيق هذه الطريقة يستدعي أن يلعب التلاميذ دوراً أنهم فنانون في عدة مجالات (الرسم والتصوير، التصميم، الديكور، وسائط الاعلام) ومن ثم معرفة أساسية بتاريخ الفن ونظريات اللون، وبذلك سيتمكنون من الانخراط والاندماج بجميع القضايا العالمية عن طريق الفهم المدرك المبني على أساس النقد. كما أن الربط بين عملية النقد على طريقة فيلدمان وبين الجانب العملي من النشاط الفني في حصة الفن يساعد التلميذ على تعلم التفكير السليم، واستخدام العمليات العقلية قبل عملية الخوض في الرسم والتلوين، كما تعمل هذه الطريقة

على رفد المخزون الثقافي الفني لدى التلميذ، بالإضافة إلى تنشيط التفكير الناقد لديه مما ينعكس ايجاباً على أسلوب حل المشكلات في جوانب عدة، مما يحفز التخطيط الدقيق لصناعة الابداع، من خلال قراءة المشهد المستقبلي لكثير من القضايا الثقافية.

وفي دراسة مترجمة، (حداد، 1993). النقد الفني يتحدث فيها حداد "على أن الفن وظيفته الاساسية احداث تغيرات في المجتمع " ويتفق حداد مع مجموعة من الباحثين على أن طريقة فيلدمان للنقد الفني تتشابه مع طرق نقدية اخرى من حيث اعتمادها على خطوات النقد الفني والتي ذكرها بالوصف، والتحليل، والتفسير والحكم، مع اختلاف بسيط في المضمون، ويذكر أن طريقة فيلدمان اعتمدت على التحليل من أجل الوصف واعتمدت على التفسير من أجل الحكم،وان اكتشاف المواهب شكل من أشكال صناعة الابداع.

وفي دراسة (cromer 1990). حيث يصف تاريخ النقد الفني مع بداية القرن العشرين على اساس الانتاجية النفعية، اي أن النقاد

كانوا يلعبون دور الوسيط في عملية البيع والشراء للأعمال الفنية حيث كان لهم دور كبير في تنشيط الصناعات الثقافية والابداعية.

وفي دراسة للبروفسور كريستوف فولف مترجمة للدكتور موفق السقار (2018) يتحدث فيها عن أهمية المحاكاة في العملية التربوية التعليمية، حيث يتحدث فولف عن طريقة فيلدمان في أنها "فرقت بين الشكل التمثيلي والوجودي التأسيسي لنقاط المحاكاة، "أي أن الجانب المقلد لا يزال مرتبط بالواقع المعطى "وبذلك إن التصوير الفني لا يعتبر تكراراً للواقع فقط، بل تمثيلة أيضا بصورة محاكيه للعالم الوهمي الداخلي للفنان بصورة مستقلة عن الاصل.

ويعتبر فيلدمان (Feldman) من اشهر الباحثين الأمريكيين في مجال النقد الفني التشكيلي والفنون البصرية بشكل عام، وقد قام بوضع طريقة نقدية منهجية استقرائية تقوم على الحوار والنقاش بهدف رفع مستوى الذوق الفني لدى المتلقي.

على الرغم من أن هذه الطريقة مبنية على الاستنتاج والوصف والتحليل والتفسير ومن ثم التقييم للعمل الفني، إلا أن عملية شرح

اي عمل فني يجب أن تكون مبنية على المناقشة بهدف اكتشاف معاني هذا العمل، وكذلك توضيح أهمية هذه المعاني ومن ثم طرح عدة اسئلة لإصدار الحكم الوصفي لهذا العمل، بناء على تسلسل منهجي قائم على التدرج من السهولة إلى الصعوبة، ومن الجزء المحدد إلى الإطار العام .

بعد ذلك تأتي عملية قراءة و تحليل العمل الفني من ناحية ربط عناصر العمل الفتي والعلاقات بين الألوان والتكوين العام اي الجزء مع الكل مع التدقيق على الموضوع والغاية من هذا العمل والرسالة التي يحملها والتقييم هنا يجب أن يكون بصورة موضوعية دون تحيز طبعا هذه الطريقة تعمل على تحفيز التفكير الناقد من خلال المناقشة العامة حول العمل الفني، كما على التلميذ أن يكون ملما بتاريخ الفن والنقد الفني بالإضافة إلى الممارسة الفنية العملية داخل المرسم بهدف تعزيز الناحية الجمالية داخل النفس البشرية وبذلك تتمحور لدى التلميذ شخصية نقدية حوارية، كما أن هذه الطريقة تتميز في أنها

تتبع اسلوب التدرج من السهل إلى الصعب ومن الكل إلى الجزء بناء على خطوات متعددة نأتي على ذكرها:

1- الوصف

ويعرف فيلدمان "الوصف بأنه إجراء لعمل قائمة جرد لعناصر العمل الفني أو ملاحظة ما هو مرئي فيه مباشرة". إذا تعتبر هذه الخطوة الأولى في طريقة فيلدمان للنقد الفني من الخطوات الإجرائية والتي تتم فيها عملية حصر وتتبع لجميع العناصر المرئية المكونة للعمل الفني مع تسجيل جميع الملاحظات الدقيقة لهذه العناصر، وبالذات ما هو مهم وملفت للنظر ويحمل دلالة تعبيرية لما يريد أن يقوله الفنان بصورة شاملة، مع إجراء عملية تدوين لكل المعلومات الخاصة بهذا العمل والاخذ بعين الاعتبار عدم وصف العمل بالقبيح أو الجميل، بعد ذلك نقوم بطرح الاسئلة التالية :

1. ما هو اسم الفنان؟ هل له تاريخ فني على الساحة التشكيلية
2. وما هو عنوان العمل؟ ومتى وأين تم أنشاؤه

3. البيئة والوسط الذي ينتمي له هذا الفنان مع معرفة الحقبة الزمنية له

4. ما هي مقاسات وحجم العمل والمواد المستخدمة في إنتاجه؟

5. ماذا ترى في هذا العمل؟ (وصف عناصر العمل المرئية بشكل دقيق) على سبيل المثال الأشجار السماء عناصر الحركة الايحائية الخط والضوء وما هو تفسير ذلك بعد ذلك نقوم بوصف الصفات الفنية التقنية المستخدمة في عملية بناء وتشكيل العمل.

6. ما هو موضوع العمل؟ (اي عملية وصف وتوضيح للفكرة على سبيل المثال مشهد زراعي مرتبط بالأرض ويحمل رسالة ما مناظر من الطبيعية ذات قيم جمالية فقط)

7. مكان وجود العمل حاليا ؟

في حال تعذر الحصول على بعض المعلومات أو استحالتها بفقدان أو انقطاع الأثر لها، يتم الاستعانة بمؤرخي الفنون والتاريخ الفني وأي شخص عرف العمل بهدف الوصول إلى استنتاجات معينة لوضع مسميات لأهم العناصر البنائية والأشكال والكتل المكونة للعمل

الفني، بهدف الخروج بفكرة واضحة عن الهدف من الرسالة التي يريد الفنان ايصالها لنا، والتي من أجلها أبدع في أنتاج هذا العمل (قزاز. 2001)

ولكن هناك بعض الاستثناءات فيما يخص الفن الاسلامي خصوصا، إذا اعتبرنا أن هذا الفن هو فن زخرفي جمعي، ويحمل رسالة دينية نفعية بالدرجة الأولى، مما يدل إلى الابتعاد كل البعد عن الذاتية والخصوصية للمنتج الفني، ففي هذه الحالة يكون تاريخ واسم الصانع مجهولاً للاعتبارات السابق ذكرها، بينما يمكن لنا مشاهدة كل التفاصيل الوصفية للعمل، كما في الفنون اليونانية والرومانية والفن الأوربي الحديث، حيث يمكن للمشاهد قراءة اسم الفنان والتاريخ الذي أنتج فيه هذا العمل. لذلك يمكن لنا تلخيص عملية الوصف إلى خطوتين اساسيتين هما:

1- الخطوة الأولى هي مرحلة جمع معلومات عامة عن عناصر العمل الفني والمنتج له

2- الخطوة الثانية وهي مرحلة وصف خصوصية وماهية هذا العمل بشكل أوضح وأكبر مع الانتباه إلى العناصر البصرية ومضمونها والشكلية منها الاكثر وضوحا، مع محاولة التعرف على اهم الرموز ومعانيها والدلالات التاريخية للحقب والعصور الزمنية، مع عدم الاستعجال في إصدار الحكم على القيمة الجمالية للعمل الفني سواء بالمدح أو الذم، بالإضافة إلى ضرورة معرفة التقنية والخامة المستخدمة في إنتاج العمل

2- التحليل الشكلي.

في هذه المرحلة نقوم بمحاولة الكشف عن رسالة هذا العمل مع الانتباه إلى العلاقة الترابطية بين العناصر والاشكال والكتل مع بعضها البعض للكشف عن الطبيعة المكونة للموضوع الفني، وطريقة طرح الموضوع من ناحية الاسلوب والتكنيك في الإنتاج، مع الملاحظة للعلاقة التركيبية للعناصر والتأثير الفني الذي يتركه كل عنصر في نفس المتلقي، مع تحديد النظام المتبع في عملية بناء العمل والتي قد تقودنا

إلى معرفة المضمون الذي يلخص جوانب العمل الفني، يعرف فيلدمان النقد " أنه اسلوب جمع الأدلة لتأويل العمل الفني والحكم عليه" طبعا هذا يستدعي أن يكون الناقد على دراية واسعة في تاريخ الفن وعلم الجمال ونظريات اللون، لكي يتمكن من التعبير عن المدركات الحسية من خلال استخلاص الافكار من المعاني المطروحة في الشكل وبناء علية يستنتج الغاية الأساسية من أنتاج العمل بعد أن يطرح الاسئلة التالية :

1. كيف تم بناء هذه الخطوط مع ملاحظة الأحجام والتناسق الحركي لها والكشف عن أوجه الشبه ؟

2. ما هي نقاط التركيز في هذا العمل (شخصية، مشهد، حركي)؟

3. هل هناك رموز ذات دلالة لغوية (أحرف. نقوش) وما هي العلاقة فيما بينها ؟

3- التفسير

وهي الخطوة الثالثة في طريقة فلدمان في النقد الفني،والمقصود بالتفسير هو عملية توضيح وترجمة معاني العمل الفني من خلال الشرح لمكونات عناصر العمل بالتخمين المنطقي المدروس حول المعنى الشامل والمحتمل من رسالة الفنان التعبيرية، وما كان يدور في خلده، ويكون ذلك من خلال إدراك المدركات المرئية للمشهد الفني والعلاقة الترابطية بين عناصر العمل بصورة عامة للوصول إلى اجابات عن الاسئلة التالية:

1. ما هي الصيغة النقدية التي سنستخدمها في نقد هذا العمل (حالة مأساوية، قبيحة ،هزلية)

2. هل يذكرنا هذا العمل بعمل فني اخر مشابه من ناحية (الموضوع، الفكرة)

3. ما هي العلاقة الترابطية بين فكرة هذا العمل مع احداث اخرى مشابهة له في العالم

"وتعتبر هذه المرحلة من اصعب المراحل في النقد، واكثرها أهمية حيث أن اعطاء التفسير يكون بناء على ما تم جمعه من الحقائق المرئية ومعلومات عن العمل نفسة " (2001 قزاز)

4- الحكم

وهي المرحلة الاخيرة في طريقة فيلدمان للنقد الفني، والتي يتم فيها الحكم على العمل وإعطاء قيمة معينة هل هو (ناجح، فاشل) من خلال طرح الاسئلة التالية :

1. ما هي مميزات وخصائص هذا العمل والتي تجعلنا أن نصدر حكم بأنه ناجح أو فاشل؟

2. ما هي المعايير التي يمكن اتباعها في عملية مساعدة المتلقي في اصدار حكم على هذا العمل؟

3. هل هذا العمل اصلي ؟

4. لماذا تشعر أن هذا العمل اصلي ؟ أم أنه غير ذلك.

وبعد الانتهاء من معالجة هذه الاسئلة، يجب علينا مقارنة هذا العمل بالأعمال الفنية الاخرى لنفس الفنان، وفقا لمعايير خاصة يستند إليها في إصدار الحكم النقدي، وفي هذه المرحلة يجب الاخذ بعين الاعتبار قبل اصدار الحكم أن ننسبه إلى أكبر عدد من الأعمال المماثلة، وهذا ما يسمى بالنماذج التاريخية، وعملية اصدرا الحكم يجب أن تكون مبنية على الخبرة الفنية للفنان لأن تراكم هذه الخبرة سيتم بالتوازي مع غزارة الإنتاج، بالتأكيد سيكون لها دور في قيمة المنتج المرتبط بالخصوصية لهذا الفنان.



الفصل الثاني

الاقتصاد الإبداعي في الثقافة

الاقتصاد الإبداعي هو اقتصاد تغذيه الأفكار الابتكارية، ويركز على كل اشكال الفنون والثقافة والتصميم والترفيه والإعلام، بالإضافة الى قطاع الازياء، وفنون الطهي، والهندسة المعمارية، وتصميم ألعاب الفيديو والتصميم الصناعي، وقد بدأ استخدام مصطلح الاقتصاد الإبداعي او "الصناعات الإبداعية" منذ حوالي عشرين عامًا لوصف مجموعة من الأنشطة الفنية بعضها من التاريخ القديم، وبعضها من المرحلة المعاصرة مع ظهور التكنولوجيا الرقمية، حيث ان العديد من هذه الأنشطة لها جذور ثقافية تقوم على صناعة الابداع، وكان مصطلح "الصناعات الثقافية" مستخدمًا في الماضي لوصف الانشطة المسرحية والرقص والموسيقى والأفلام والفنون البصرية وقطاع التراث، على الرغم من أن هذا المفهوم كان مثيرًا للجدل، حيث شعر العديد من الفنانين أن ربط الفن بالصناعة قد يكون شيء مهين للفن والثقافة.

واليوم لا يمكن لأحد أن ينكر هذه الأنشطة الثقافية والابداعية على أنها شكل من اشكال الصناعة، حيث كانت ذات أهمية متزايدة لاقتصاد العديد من البلدان، فقد وفرت فرص عمل لعدد كبير من الشباب العاطلين عن العمل. وفي ذات السياق كان للولايات المتحدة الامريكية دور في تنشيط تلك الصناعة من خلال حماية وتعزيز صناعة السينما منذ ما يقرب من مئة عام، ليس فقط بسبب قيمتها للاقتصاد الأمريكي، ولكن لأنها ساهمت في تسويق الثقافة الامريكية حول العالم، كما أنها اعتمدت على المواهب الإبداعية للأفراد، وعلى صياغة الملكية الفكري لتلك المؤسسات، بالإضافة إلى ذلك فإن التفكير في رعاية تلك المواهب هو بحد ذاته شكل من اشكال تنشيط القطاع الإبداعي والاقتصادي.

ومع بداية القرن الواحد والعشرين، توسع مفهوم الاقتصاد الإبداعي عندما استخدمه الكاتب البريطاني (جون كوينز) في مقال يتحدث فيه عن صناعة الفن، وعن حجم الإنتاجية في محاور الفنون الجميلة، من الاقتصاد الإبداعي في العام 2001م. حيث بلغ (2.2)

مليار جينه استرليني بمعدل نمو يزيد عن 5٪. الى العام (2016م) حيث حققت الولايات المتحدة فائضًا تجاريًا من الاقتصاد الإبداعي بقيمة (25) مليار دولار من السلع الفنية والثقافية، بالإضافة إلى صادراتها من الأفلام والبرامج التلفزيونية وألعاب الفيديو وغيرها من البرمجيات. مقارنة بالعام (2006م). حيث كانت الارقام في هذا المضمار متواضعة وبلغت 2 مليار دولار.

والجدير بالذكر أن هناك اكثر من خمسة ملايين مواطن أمريكي يعملون في (200.000) ألف وظيفة في هذه الصناعة ويتقاضون مبالغ مالية تزيد عن (400) مليار دولار امريكي. وتشير هذه الأرقام إلى الحجم الضخم من الإنفاق والإنتاج في هذا القطاع، مما يدل على أن الاستثمار في الاقتصاد الإبداعي أصبح من أكبر الموارد الاقتصادية للدول على مستوى العالم، وهناك اهتمام دولي متزايد في الصناعات الثقافية والإبداعية، لدفع عجلة التنمية المستدامة وخلق فرص عمل في قطاعات الفنون والثقافة والتراث، مما ساهم في نمو ذلك الاقتصاد وفي دراسة أخرى أجريت في جنوب افريقيا عن حجم العمالة في قطاع

الصناعات الإبداعية والثقافية، أظهرت أن هذه الصناعات قد خلقت ما بين (162.809) إلى (192،410) وظيفة من العمالة في تلك البلاد وأنها تساهم بنسبة 2.9 ٪ في الناتج المحلي الإجمالي للبلاد، بالإضافة إلى أنها قد ساهمت في زيادة التماسك الاجتماعي بين أفراد المجتمع وعززت الحوار بين الثقافات الأخرى والتعاون وبناء الأمة. هذا جزء بسيط من المحاور العريضة التي يمكن للإنتاج الإبداعي والثقافي أن يقدمه. (Florida.2019) .

إن توضيح مفهوم الاقتصاد الإبداعي يستدعي اعادة التفكير في مفهوم الثقافة من ثلاثة محاور: الجمالي وعلاقته بالفنون البصرية الأنثروبولوجي وعلاقته بالهوية، والصناعي وعلاقته بالمنتجات الثقافية حيث أن تفسير هذه المحاور يعني توضيح مفهوم اقتصاديات الثقافة الإبداعية بصورة اكثر دقة. ويمكن البحث في هذا المصطلح ضمن إطار اقتصاد المعلومات الرقمية، بوصفه قيمة إبداعية مضافة للثقافة، ومع تزايد ارتباط الإنتاج الرقمي الثقافي بالصناعات الإبداعية فإن ذلك يضع كثيراً من دول العالم أمام تحديات كبيرة لمواجهة هذا

التطور التكنولوجي المتسارع، والذي أصبح يعتبر من اهم القواعد الاساسية للاقتصاد الابتكاري الإنتاجي في عصر عولمة الأسواق الثقافية، مما يحتم على مجتمعات تلك الدول إلى الاندماج في بوتقة الرأسمالية الامريكية.

وكلما فكر محللي السياسة والإحصائيون حول العالم في كيفية تقييم الأثر الحقيقي للصناعات الإبداعية حيث أصبح من الواضح أن إعادة التفكير الجوهرية في مفهوم الاقتصاد الابداعي يكون من خلال دمج الفنون والصناعات الإبداعية مع التكنولوجيا الرقمية، حيث ينتج عن ذلك صناعات ومهارات جديدة تهدف الى قياس النشاط الاقتصادي، او ما يسمى "SOC" "SIC"، التصنيفات الصناعية القياسية والتصنيفات المهنية القياسية. على الرغم من أن غاية الصناعات الإبداعية هي "الابتكار" الا ان العديد من الوظائف حتى اليوم هي خارج نطاق الصناعات الإبداعية، علاوة على ذلك أن عدد الوظائف الإبداعية في تلك الصناعات هي أيضاً "غير الإبداعية".

لقد اصبح تأثير التكنولوجيا الرقمية في الوقت الحاضر يحول كل صناعة، سواء كانت إبداعية أم لا الى صناعة اقتصادية، من خلال توسع انتشار الإنترنت ومنصات المواقع الإلكترونية والتطبيقات الخلوية كل ذلك ساهم في زيادة التعبير الإبداعي، على سبيل المثال، في غضون العشرين سنة الماضية، تجاوزت صناعة ألعاب الفيديو صناعة الأفلام التي يبلغ عمرها مائة عام، وهذا يحتم علينا تضمين "التصميم" كصناعة إبداعية.

كما انه ليس من المنطقي التركيز على قيمتها الاقتصادية بمعزل عن قيمتها الاجتماعية والثقافية، حيث ان القدرة على إنشاء وتداول رأس المال الفكري، قد يساهم في توسع مجالات الانتاج، وزيادة دخل الفرد وفرص العمل، مما يدفع الى زيادة في الصادرات، وفي ذات الوقت، يعمل على تعزيز الاندماج الاجتماعي والتنوع الثقافي، وهذا يتلخص بمفهوم الاقتصاد الإبداعي في زمن العولمة، فيما تدرك العديد من البلدان أن الجمع بين صناعة الثقافة والتجارة التي تمثلها الصناعات الإبداعية، هي طريقة مميزة لتجميل صورة ذلك البلد، من خلال

تسويق قيمة "الرموز" الثقافية، مثل البتراء الاردنية، الاهرامات المصرية، المساجد التركية برج إيفل في فرنسا، تاج محل في الهند، أو دار أوبرا سيدني في أستراليا، حيث ساهمت تلك الرموز الثقافية في الجمع ما بين الصناعات الابداعية والأنشطة التجارية.

وهذا يستدعي الى صياغة تعريف جديد للاقتصاد الابداعي ليشمل كل القطاعات المتخصصة في صناعة المواهب الإبداعية لأغراض تجارية. وبالتالي، من غير المنطقي تعريف الاقتصاد الإبداعي بما ينتج عنه، بل بطريقة فهمه وتنظيمه، وهذا بدوره يوفر نموذج عصري للطريقة التي يتم بها تنظيم الأعمال التجارية الابداعية بهدف قياس القيمة، مما يساهم في تتطور الحياة العملية والآفاق المهنية لملايين الأشخاص من خلال تخطيط وبناء المدن الذكية، ومن المؤكد أن النمو السريع لتقنية الذكاء الاصطناعي وعالم الروبوتات يبشر بما يسمى "الثورة الصناعية الرابعة"، حيث سيكون لها تأثير كبير على العمالة على مستوى العالم. ويقدر الباحثون في جامعة أكسفورد أن ما

يصل إلى 47٪ من الوظائف في الولايات المتحدة يمكن استبدالها بالآلات في غضون العشرين سنة القادمة.

ومع توسع أنتشار تكنولوجيا المعلومات وتقنية الوسائط الرقمية والعوالم الافتراضية (AR. VR)، وثورة الاتصالات كل ذلك ساهم في زيادة السيطرة الامريكية على الإنتاج الثقافي الإبداعي في العالم،وهذا ما يسمى بأمركة الثقافة المحلية للشعوب، من خلال تصديرها للمنتج الثقافي الامريكي كشكل جديد للقرن الواحد والعشرين، وضمن هذه المعطيات اصبح كل شخص مبدع في المجتمع هو شريك في المنتج الثقافي العالمي، لذلك يقوم اقتصاد المعرفة على عملية بحث عن الابداع الفردي مع التركيز على التعليم الحديث وأليات الابتكار وتنمية رأس المال البشري من خلال تعليم التلاميذ كيفية الحصول على المعرفة ليحققوا ذاتهم، ويندمجوا في المحرك الرئيسي للاقتصاد العالمي، ضمن إطار تكنلوجيا المعلومات، وبذلك ترتفع مساهمة الفرد في الصناعات الإبداعية، ونتيجة لذلك ازدادت حاجة الدول لاستهلاك برمجة تكنلوجيا المعلومات الرقمية. وأصبح الاقتصاد

الصناعي أحد دعائم الثقافة المعاصرة، وأصبحت الثقافة منتجاً صناعياً تتبع قوى العرض والطلب بناءً على حجم الاستهلاك العالمي لذلك المنتج.



الاستثمار في الفنون التشكيلية

قبل ان نتحدث عن الاستثمار في الفن التشكيلي وجب علينا ان نتعرف على مفهوم الاستثمار ومفهوم الفن التشكيلي. فكلمة الاستثمار (Investment) يقصد بها توظيف رأس المال بهدف تحقيق المزيد من الربح، اما الفن التشكيلي : فيعني التشكيل في الفراغ مثل الرسم والتصوير والنحت والاعمال المجسمة في الفراغ (الوقعي والوقع المعزز) ويتفرع من الفن التشكيلي عدة مدارس واتجاهات فنية، فعندما نمزج الفن التشكيلي بمفهوم الاستثمار نصل الى مصطلح الصناعات الابداعية والثقافية المرتبطة بعجلة الإنتاج للسلع. والفنون التشكيلية هي جزء من تلك الصناعة والتي تعبر عن القطاع المساند للصناعات الإبداعية، وهذه الصناعة تهدف بالأساس الى استغلال الابداع لتوليد الثروة وزيادة فرص العمل.

هذا هو الاستثمار في الفن التشكيلي من خلال ربط الإنتاج الرأسمالي بالأبداع من أجل المزيد من الربح. فالصناعات الفنية الإبداعية في الدول الغربية تعتبر جزء مهم من الاقتصاد الوطني، حيث

يتم أنتاج الفن وتوزيعها من خلال الوسائل الرقمية الحديثة، والذي يكون له قيمة تجارية من خلال الاستثمار في عدة مجالات منها الفنادق والشركات والمستشفيات. وغالباً ما ترتبط الاهداف السياسية في عجلة تطوير صناعة الفن التشكيلي وهذا ما يدفع العالم الغربي إلى توسيع الأسواق لتسويق سلعهم وخدماتهم ضمن اطار صناعة الصورة في الفضاء الالكتروني.

وعلى الرغم من اهمية استيراد صناعة الفن التشكيلي الرقمي،الا أن ذلك قد يكون له انعكاسات على المخزون الثقافي للأمم المستوردة لتلك الصناعة، وقد يؤدي إلى انحراف المنهج الفكري القائم على الموروث الحضاري لتلك الدول المستوردة. حيث أنه في بعض الاحيان يتم تسويق الصورة من خلال فكرة التجديد الحضاري لتكون بديلاً للصناعة الإبداعية التقليدية، وهذا ما يطلق علية في عصرنا الحالي بالصناعة التحويلية للأمم، عبر الاتصالات الحديثة، "الإنترنت" والإعلام، ومواقع التواصل الاجتماعي، أو من خلال تشجيع الدراسات الثقافية الفنية الحديثة (vultur, Mircea. 2005)

ونعتقد إن الاستثمار في صناعة الفن التشكيلي بالشراكة مع القطاع الخاص المحلي يعتبر من اهم دعائم الاقتصاد، حيث تساهم تقنية المعلومات في مجال الفنون على زيادة في الإنتاجية والنمو الاقتصادي للبلاد، كما تساهم في تعزيز كل أشكال التعبير الثقافي والتسويق الذاتي، ويواجه شباب هذا العصر ثورة تكنلوجية متسارعة تعمل على صقل المهارات الذاتية من خلال مواقع الإنترنت والهواتف المحمولة وشبكات التواصل الاجتماعي. ولمواكبة هذا التغير يحتم علينا أن نتصور كيف ينبثق الاقتصاد من الطاقة الإبداعية في الفنون التشكيلية. مما يؤدي الى زيادة الإنتاجية والنمو الاقتصادي العام في المنطقة .

ومع نهايات القرن العشرين شهد العالم تغيرات واسعة على جميع الأصعدة العلمية والاجتماعية والسياسية والتربوية، كل ذلك كان سبباً في توسع الرؤية المعاصرة لمفهوم الفن والتشكيلي، من فكرة انتاج الصورة الى فكرة الانتاجية والوظائفية في اقتصاديات الفن، بالتأكيد كان لذلك أثر في الانتعاش الاقتصادي في الدول المتقدمة، حيث تم اعتبار

الاستثمار في الفن التشكيلي واحدة من مفاتيح التنمية المستدامة، من خلال المساهمة في بناء الاقتصاد الوطني، مما يجعل هذا الاستثمار يأخذ دور القيمة المضافة للاقتصاد الوطني، في مجال الآدب والفنون كافة، وعلى خلفية القدرة الابتكارية لهذه الصناعة أصبحت السياسات الاقتصادية في العالم داعمه للإبداع والفن التشكيلي بصورة اكبر.

ومنذ ما يقرب من عشرين عامًا، كان تحديد مفهوم قطاع صناعة الفن التشكيلي موضع نقاش، حول ماهية رأس المال الفكري الابداعي، وأثره على القطاع الاقتصادي. وعلى الرغم من توسع مفهوم الصناعات التشكيلية مع نهاية القرن الماضي، الا ان التطور المستمر في مجال تكنولوجيا المعلومات والذكاء الصناعي، قد ساهم في توسع دائرة هذه الصناعة لتشمل كافة محتويات الابداع الانساني الذي يتميز بالحرفية والمهارة العالية. لذلك تم اعتبار الاستثمار في الفن سمة من سمات الفعل الابداعي الإنتاجي، وهو العنصر الاساسي المكون لمحتوى الصناعات الثقافية المعاصرة، القائمة على هندسة اقتصاديات

المعرفـة، في كافـة فـروع الفنـون الجميلـة والتصـميم وصـناعة الفـن الرقمي.

هـذا المنعطف في مفهـوم مقيـاس القيمـة الاسـتثمارية للصـناعات الفنيـة يقودنـا الـى اعتبـار أن القيمـة التشـكيلية ذات دلالـة على القـدرة التسويقية للسلع الفنية، إلا ان تبني رؤيـة موسـعة للاسـتثمار في صـناعة الفن التشكيلي، قد يوسـع مفهـوم العولمـة الـى حـد كبيـر، ليشـمل كافـة المنتجات التي يمكن ان ترتبط بها القيمـة الثقافيـة المضـافة، الـى الحـد الذي يكون فيه كل شيء ذات قيمة فنية، ويصبح المفهوم العـام للإبـداع مرتبط بالاقتصاد الانتاجي، الذي قد يزيد مـن حجـم الطبقـة المبدعـة في هذا المجـال، ممـا يزيـد مـن وتوظيـف الأفـراد الأكثـر ابداعاً، هـذا يعنـي ارتفاع الاجور للطبقة المتعلمة المبدعة، مما يؤدي في النهايـة الـى زيـادة نسبة البطالة لأن الصناعة الإبداعية عموماً توظف الافراد الاكثر مهارة.

فكلما ارتفعت الكفاءة الابداعية من منطلق إنتاجي، ارتفعت قيمة المخرجات الفنية بـالتوازي مـع حجـم الاسـتهلاك، وهـذا شـبيه بميـدان الاقتصاد التجاري من حيث ضرورة أن يتوازن مقدار الإنتـاج مـع جودتـه

وهنا تتضح لنا أهمية الربط بين الاستثمار في الفن التشكيلي و حاجات المجتمع . لهذا السبب أن تطوير نوعية المنتج التشكيلي اصبح ضرورة. بحيث تساهم الفنون التشكيلية في التنمية الوطنية الشاملة ويكون صناعة الفنان المثقف هو محور هذه التنمية. من خلال تحفيز الوظائفية في الابتكار والابداع، ونعتقد ان هذا يتطلب تفعيل اللامركزية في اتخاذ القرارات بالإضافة إلى اشراك المجتمع المحلي في صنع القرار بهدف تدعيم دور المنتج الابداعي بالمجتمع المحلي مما يرفع نسبة التقدم والعطاء.

فالعمل الفني التشكيلي هو في النهاية سلعة ذات طابع جمالي تعكس الثقافة المجتمعية على وجه الخصوص حيث تعمل وسائل الاعلام ومواقع الانترنت على رفع قيمة هذا المنتج، من خلال تسويق اسم الفنان وعمله على مستوى محلي أو عالمي حتى يصل إلى سوق المزادات العالمية وفي هذه المرحلة تبدأ عملية العرض والطلب بناءاً على حالة السوق وحجم المضاربين والقيمة الفنية لهذا المنتج.

وعادةً ما تعقد المزادات الفنية في عواصم متعددة من العالم مثل مزاد كرسبتي في لندن حيث بلغت حصيلة مبيعات تلك الدار في العام (2015م) ما مجموعه (4.8) مليار جنيه استرليني.

وهو ما يمثل 6٪ من اجمالي تجارة الصناعات الابداعية والثقافية في بريطانيا من ذات العام.



الاستثمار في الفن الرقمي

السر ليس في التعرف على الفن الرقمي بل في الاستثمار فيه من خلال استغلال الوسائط المتعددة كأداة تشكيلية ، بهدف إنتاج لوحات فنية رقمية، كما يمكن التحكم بتلك الوسائط لتكن صانعة للإبداع الرقمي، عن طريق تطويع امكانيات البرمجة الالكترونية المتنوعة لتحقيق صياغات فنية إبداعية بشكل معاصر، تتناسب مع الثقافة والتوجهات الحديثة، وعادةً ما يستخدم مصطلح "الفنون الرقمية" لوصف الفنانين الذين يستخدمون مواد معاصرة للاستجابة للتجربة المعاصرة، ويستخدمون أجهزة الكمبيوتر كجزء أساسي من الصناعة الإبداعية حتى لو كان الإخراج على شكل لوحة أو طباعة صورة أو عمل نحتي، والهدف من ذلك هو دمج الفن والعلوم والتكنولوجيا لخلق الجيل القادم من الفن المعاصر.

واليوم ونحن نعيش عصر الثورة المعلوماتية وتقنيات الوسائط المتعددة، نجد ان الدور الإنمائي الذي تتصدره الفنون التشكيلية يتزايد مع دخول التقنيات الرقمية والعوالم الافتراضية لارتباط

مخرجاتها الفنية وتطبيقاتها التشكيلية بمعظم شؤون الحياة المعاصرة بهدف الحصول على المعرفة، والفن الرقمي هو انعكاس حقيقي للعصر، من اللوحات الرقمية إلى الأعمال الفنية التي تتكون من خوارزميات محوسبة، ولقد أصبح هذا الفن ثقافة المجتمع يفترض العناية به. ولعل نقطة الانطلاق تأتي بتبني رعاية حكومية للمواهب الإبداعية في قطاع التعليم، والعمل على تفعيل الشراكة بين القطاعات الحكومية ومؤسسات القطاع الخاص، لتوظيف طاقات واستعدادات الموهوبين فنياً والاستفادة من ملكاتهم الابداعية. وهذا يتطلب العمل على النهوض بمكانة الصناعات الثقافية والابداعية، لمواجهة احتياجات الحياة المعاصرة.

كما أن التقدم التكنولوجي الرقمي بعوالمه الافتراضية له تأثيرات ملموسة النتائج، في سياق توسع مدارك الإنسان حيث وُظِفت التقنيات الحديثة ووسائط الاتصال المتعددة في معظم مجالات الحياة بما في ذلك الفنون التشكيلية في معظم الدول المتقدمة، حيث تعاضد العلم والفن في سياق مفهوم (فن صناعة الفكرة)، بالإضافة إلى استفادة الفنون

التشكيلية من تقنيات الفن الرقمي وتطبيقاته، في مجال التصميم الجرافيكي حيث بات يُشكل مُنطلقاً رئيساً للاستثمارات التجارية ومرتكزاً اقتصادياً معاصراً لا غنى عنه، ويجمع هذا الفن بين الرموز التشكيلية والصور الفنية والحروف اللغوية في تكوينات إبداعية خوارزمية، كما أصبح للفن الرقمي الأثر الكبير في تسويق المنتجات والترويج للأفكار الابداعية عن طريق الاتصال التفاعلي المباشر مع المستهلكين. ويعتبر التصميم الرقمي هو أصل تكوين المنتجات التي توجد على العبوات والاغلفة، كما أن الصناعات الابداعية المستقبلية المعتمدة على تطبيقات تقنية النانو، تُمثل أحد أهم وأبرز المصادر الاقتصادية الابداعية والتي تشهد سباقاً تنافسياً عالمياً، وتمر حالياً بتطورات علمية متلاحقة يُتوقع لها أن تُغير وجه العالم في مجالات الحياة كافة، بما في ذلك المنتجات العلمية التقنية باستخدام (تقنية النانو)، لذلك تحتاج هذه التقنية لإبداعات مصممين موهوبين في مجال الفنون التشكيلية، لإثراء تكويناتها ابداعية، وإضفاء أبعادٍ جمالية عليها بما يُعزز تسويقها ورواجها التجاري.

والفنـون التشـكيلية المعاصـرة القائمـة علـى مفاهيميـة الفكـرة الفنية وإنتاج التصاميم باتت تُشكل عصباً حيوياً في عصر علوم التقنيـة الرقمية، وشرياناً نابضاً في كيان عوالم الاستثمار التجاري الصناعي، من خـلال استخدام أجهـزة وشـبكات الاتصـال الإلكـتروني وقنـوات البـث والتواصـل الفضائي، التـي تعتمـد بشـكل رئيس علـى تكوينـات الصـور المرئية بمدلولاتها الظاهرة. وتستند على ثقافة الإدراك البصري للأشياء القائمـة علـى صياغات الفنـون التشـكيلية وتطبيقاتهـا الرقميـة بحرفيـة ومهـارة عاليـة مـن خـلال سـوق الإنترنـت، حيـث يضـم كـل شـيء مـن اللوحـات والمنحوتـات إلـى الفنـون الرقميـة وفـن الشـارع والتصـوير الفوتوغرافي والفن التشكيلي وغير ذلك. حيـث يقـدم كـل مـن الفنـانين الناشئين والعالمين اعمـالهم بهدف البيع على شبكة الانترنـتً مـن 50 يورو إلى 20.000 يورو. وفي بعض الاحيان يتم تسجيل مـزادات على تلك الاعمال الفنية الرقمية، ومن المشكلات التي طـال أمدها في الفـن الرقمي أنه يمكن نسخها بسهولة وعادة ما ينتج الفنانون عددًا محددًا مـن النسخ لكل عمل فكلما كانت النسـخ محدودة، ارتفـع السـعر ويحتفظ

العمـل الفنـي ذو الإصـدار المحـدود الـذي يحتـوي علـى أصـل واضـح بقيمتـه مـع القيمـة المتبقيـة، ويمكـن إعـادة بيـع الفـن الرقمـي في ذات الوقـت ولكـي يكـون لـديك سـوق مناسـب في البيـع، فأنـت بحاجـة إلـى أعمال محدودة وموقعة ومرقمة بشكل آمن

افـرزت الثـورة الرقميـة والعولمـة، فكـر وفلسـفة مـا يعـرف الان بالأشكال الرقمية (Digital Forms) والتي انتشرت بشـكل واسـع في شـتى المجـالات، كمـا يمكـن إيضـاح ادراج فكـر وفلسـفة الاشـكال الرقمية ضمن مفهوم النظريات التشـكيلية الحديثـة والتـي تتجاوب مع مقتضيات هذا العصر بكل ما فيه من توجهـات ونظريـات متجـددة. كمـا ان التكنولوجيا الحديثـة قـد سـهلت اخـراج اللوحـات الفنيـة باسـتخدام البرامج المحوسبة من خلال ربـط الكمبيـوتر بهـذه المكـائن، بمـا يعـرف بالتحكم الرقمي والذي يقصد به سلسلة التعليمات المدونة (المشـفرة) على صـورة ارقـام وحـروف ابجديـة ورمـوز خوارزميـة تسـتوعبها وحـدة الـتحكم بالألــة وتحولهــا الــى نبضــات كهربائيــة توجــه المحركــات الكهربائية وأدوات القطع بالألة، ومن ثـم تنفيـذ العمليـات الميكانيكيـة

المطلوبة، وهذه الأرقام والرموز التي تمثل التعليمات المشفرة تشير الى مسافات محدودة أوضاع وظائف، وحركات يمكن لأدوات القطع استيعابها وتنفيذها على القطعة المراد تشكيلها .

وقد تم ادخال نظام التحكم الرقمي باستخدام الكمبيوتر "COMPUTER NUMERIC CONTROL" بنجاح كبير في مختلف عمليات التصنيع الفنية مثل الثقب والقطع والتعزيز وقد استخدمت تقنيات التحكم الرقمي الروبوت لأداء عدد من المهام الصناعية وتجميع الأجزاء والاختبار ومعالجة المواد واللحام وطلاء المواد.



صناعة الهوية الثقافية

ترتبط العقلية الابداعية بالهوية التعريفية لأي مجتمع ارتباطاً وثيقاً، حيث تنحصر في كل الإفرازات الحضارية المتراكمة عبر السنين من موروثات وقيم ثقافية وفلسفية وفكرية للأمة، ولا تأتي الافكار الابداعية من الفراغ بل من تفاعل أفراد المجتمع مشكلين بذلك سمات مميزه لشخصيتهم. لتنعكس على كل حقول الثقافة والأدب والفن فالهوية والثقافة والفن حقيقة وجودية واحدة، وهما عنصران متوازيان لبعضهما البعض لتكوين الذات الجوهرية لشخصية الفرد والمجتمع برمته. والتي تتصف غالباً بالخصوصية وتقوم على مبدأ إدراكي، حيث تعتمد هوية أي فرد على الاعتراف بثقافة الآخرين، إذاً لا هوية بلا ثقافة، إذا اعتبرنا أن الثقافة لغة تواصل تستند اليها الأمة، ولا ثقافة بلا هوية تحدد ذاتية وخصوصية ذلك الشعب.

ومن هذا المنطلق يمكن لنا البناء على هذا المفهوم باعتبار أن الثقافة جزءاً لا يتجزأ من التراث الحضاري للأمة الذي يتميز بالخصوصية عن غيره من الامم، تمامًا مثل الخريطة، والهوية هي نظام

إحداثيات، والعالم العربي الآن يقع بإشكالية إعادة صناعة الهوية الثقافية بناءٍ على المعاصرة في مجال الحداثة التكنولوجية وما يترتب عليها من صراعات سياسية، في المضمون والشكل وهي تشكل بذلك أزمة فكرية في صناعة الهرم الجمعي للهوية الثقافية العربية، (2007. VULTUR).

ويرى (سعيد،1996). أن للحداثة الغربية دوراً بارزاً ومتصاعداً في التأثير على صناعة الهوية الثقافية العربية على وجه التحديد، مما نتج عن ذلك اضطراب اجتماعي ثقافي تمثل في كثير من الأحيان بالازدواجية في التعاطي مع كثير من القضايا القومية والوطنية، بالتوازي مع تصاعد الفكر الرأسمالي المهيمن على تسويق المنتج الاعلامي، من خلال المحاكاة و ثقافة الصورة، وانتشار مفهوم العولمة، وما يتضمن من مفاهيم وقيم إمبريالية، تفرض نفسها من خلال الواقع الافتراضي،في مواقع التواصل الاجتماعي. وتمثل الصورة أحد أهم أشكال السلع الاستهلاكية في العالم حيث يتم برمجتها وإعادة إنتاجها بالمناقلة والتدوير، من خلال وسائل الاعلام والإنترنت، وهذا بدوره يساهم في

هيكلة الفكرة الغازية على هيئة أجزاء من الصور المتقطعة والتي يتم بناؤها بهدف التشويش والتسويق الإمبريالي، والتي تعمل بدورها في تغير أساليب وأنماط الحياة في العالم مع تغير في شكل الهوية والفن بلا شك. ويضيف سعيد (1996)، أن لهذه المحاكاة جانباً سلبياً تجاه الهوية والتراث الثقافي والفني للأمة، يصل إلى حد التهميش وإحلال الهوية الغربية مكان الهوية الوطنية للفرد، عن طريق فرض المنتج اللغوي وثقافة الصورة على الشعوب، وهذا سينتج عنه بلا شك انفصام أيدلوجي بشخصية الإنسان العربي مما يضعهُ أمام تحديات الثنائية، مع فقدان للهوية وتميع للتراث والقيم بهدف مجاراة التطور المعولم من الجانب الغربي تجاه الحضارة العربية، والتي تهدف أيضا إلى طمس وانهيار للموروث الثقافي والفني مع مرور الايام، وهنا نعتقد أن ضعف التخطيط المستند على الصناعات الثقافية والابداعية المحلية يؤدي إلى قصور على صعيد الوعي الفردي والمجتمعي بالإضافة إلى تدني مستوى الدعم المقدم للبحث العلمي في مجال تلك الصناعات، وعدم الاهتمام

بالموروث الثقافي المستند للغة والفكر، كل ذلك يساهم في تراجع للهوية الوطنية.

وفي دراسة نشرت في العام (1996) بعنوان (the west unique not universal) الغرب متفرد وليس عالميا" للمفكر الأمريكي) صموئيل هنتنجتون (في مجلة شؤون خارجية حيث يقول " إن الشعوب غير الغربية لا يمكن لها الذوبان في الحضارة الغربية، حتى لو استهلكت المنتج الغربي من خلال الأفلام والموسيقى. فالحقيقة الروحية لأي حضارة هي اللغة والدين والقيم والعادات والتقاليد، ذلك هو المكون الأساسي للهوية الثقافية "ويعتبر أن الحضارة الغربية الحديثة هي وريثة الفكر اليوناني والروماني والدين المسيحي، ويضيف صموئيل أن فكرة النمو الاقتصادي والعولمة لا يمكن أن تحدث اغتراباً في الهوية الثقافية. ويعتبر الفن شكلاً من أشكال المعرفة، والتي تعبر عن المخزون الثقافي للأمم، بحيث تشكل الفنون الهوية الخاصة بهذه الأمة، فكل أمة لها فن يميزها عن غيرها من الأمم.

كما يمكن اعتبار الفنون من المواد الدراسية الوحيدة التي يدخُل فيها الإبداع والتخيّل، حيث يقوم على ترقيةِ العقول ويزيد منَ الخيال الإبداعي التعبيري لدى التلاميذ في المرحلة الاساسية، كما يعتبر الإبداع الفني من معايير الذكاء والتميّز، فعملية صناعة جيل ذكي ومُبدع يتطلب الإنتاجية في توليد الخيال والابتكار. ويقول آينشتاين :"الخيال أهَمّ منَ المَعرفَة، فالمَعرفَة مَحدودَة بما نعرفه الأن وما نَفهَمَه، بينما الخيال يَحتَوي العالم كلّه وَكلّ ما سَيَتم مَعرفَتَه أو فَهمَه إلى الأبد". وبالتالي أن المسار الذي يغرس الخيال والابتكار عندَ التلميذ هو الفنون والآداب بكل أصنافها. كما تعمل على تعديل الاتجاهات السلوكيّة الخاطئة، من خلال تنمية قدرات العقل ودراسة المعلومات والحقائق والمفاهيم العلمية والفنية المرتبطة بفلسفة الفن التشكيلي، وتنمية المدارك الحسية والمهارات التقنية.

وفي كتاب إدوارد سعيد (الاستشراق) نرى أن سعيد حاول الجمع بين التوافق والتناقض في كثير من الامور فيما يخص موضوع الهوية العربية، على سبيل المثال في أحد الفصول يرفض النظريات الأصولية

الغربية التي ترى في الأصل الغربي الأوروبي مصدر الإشعاع الثقافي الذي أثّر على سائر الثقافات الأخرى في العالم خلال مرحلة التوسع الاستعماري في القرنين الثامن عشر والتاسع عشر، وتاره اخرى يضع الاستشراق في إطاره التاريخي الثقافي متوافقا مع المنهج الغربي، كما يعتبر الاستشراق برنامجاً استعمارياً للهيمنة والسيطرة ومؤسسة دولية للتعامل مع الشرق، إذ أن الاستشراق باختصار هو الأسلوب الغربي لمعرفة الشرق مع السيطرة والهيمنة وامتلاك السيادة عليه أو حتى ابتلاعه وهضمه ثم إعادة اخراجه ككائن آخر دوني، ويضيف سعيد "ويستطيع الاستشراق أيضا أن يعبر عن قوة الغرب وضعف الشرق من وجهة نظر الغرب، بصورة توازي هذه الصورة البالغة التزييف لسلسلة القيادة البشعة".

ومن ناحية أخرى فقد تم إعادة صياغة اللغة والصورة من خلال الاعلام المرئي والمسموع، وبذلك يرث المواطن العربي اللغة والتاريخ والعرق من السلالة الغربية، وبعد ذلك يتم الانتقال إلى الاستشراق المعاصر على أساس أنه محطة تناسخ للحضارة ،" حيث تم تحويل

صفة الامتياز من العقل الأوروبي إلى العقل الأمريكي كمعيار، وإعادة استنساخ المعيار الأمريكي بالحقل الاجتماعي بديلاً عن الأوروبي " (المصدر ذاته)، كل ذلك يتجسد طبعاً في محاكمة العروبة والإسلام من وجهة نظر برنارد لويس، اذ يعطي الحق لمن يمتلك المعرفة والتكنولوجيا حق التدخل السياسي والثقافي مع فرض للهوية العصرية في العالم العربي.

وتكمن هنا مدى أهمية الاعلام بصفته الشكل التكنولوجي للتنوير والتحضر والديمقراطية الغربية والغاء الاخر من خلال أدلجة الصناعات الثقافية والابداعية. جاء ذلك على اعتبار أن الوعي الاجتماعي الغربي هو نتاج لعملية صياغة وصقل تتم من خلال ادوات متعددة، طبعاً كلمة السر في التأثير على العالم تكون من خلال غزارة الصورة الرقمية التي تنقل المعلومة بشكل مستمر وبشكل انتقائي ،(تأخير، ترتيب، حجب، تمويه) وهذا يعني قدرة عالية في التأثير على الاهتمام الشعبي بالقضايا السياسية والثقافية، والتأثير في ما يفكر الناس فيه.

ويجري تناول الإعلام في كتاب سعيد، "بصفته شكلاً تكنولوجيّاً ينتج معرفة أو ينقلها، أو الحالتين معا، ويمارس حالة من الضبابية مع الواقع الذي ينقله واقعاً وسائطيا من خلال نقل الأحداث والتطورات التي ليس في مقدورنا الوصول إليها شخصيا" وبذلك يلعب دوراً محوريا في صياغة الهوية العالمية.

كما يتحدث إدوارد سعيد في كتاب : الثقافة والإمبريالية عن شاشات التلفاز والصحف والإنترنت، ويقول أنها ليست إلا تصورات للواقع كما يسوغها ويتصورها أصحاب هذه الوسائل الإعلامية،وبالتالي فأن الواقع الوسائطي هو انعكاس للرؤية التي يمتلكها أصحاب رؤوس الأموال المهيمنون على النتاج الثقافي والاجتماعي. وهذا مؤشر على عملية تصنيع الصورة وكيفية ترويجها عبر الإعلام، من دون أن تجد هذه الصورة أي شك أو تفكير من المتلقي في مدى صحّة هذه الصورة كل ذلك بتمويل وتحالف بين السلطة والإعلام، بل أن بعض الصور التي تبث فيها من الهشاشة والتزوير الرقمي ما يكفي من التضليل والانتقائية وتغليف الباطل بالحق بغطاء حضاري بلا ضمير، وهنا تبرز مظاهر الاحتقار والتضليل في الرؤية.



صناعة الإمبريالية والرأسمالية في العالم

يثير ظهور الصناعات الابداعية بوصفها مثالاً للرأسمالية الثقافية أو للتعبير عن الهيمنة والاستبداد من طرف قوي يمتلك التطور التكنولوجي على آخر مستهلك، وأن تعددت صورها على مر العصور منذ الاسكندر المقدوني (356-323 ق.م) إلى يومنا هذا، وهي كما نعتقد أنها جزء من حركة النضال البشري من أجل البقاء، وتهدف الامبريالية إلى الحكم والاستيلاء والسيطرة الكاملة على الموارد البشرية والأراضي مع الاستعباد وسلب خيرات تلك البلدان، ويطلق على ذلك بالإمبريالية الكلاسيكية القديمة وجوهرها الاساسي توسيع رقعة الإمبراطورية عن طريق الاستعمار، وهذا ما تم بالفعل على الاراضي المحيطة بحوض البحر المتوسط من طرف الرومان والفرس.

اما الإمبريالية الحديثة والتي بدأت ما بعد عام (1860م) عندما قامت الدول الأوروبية الكبيرة باستعمار الدول الأخرى وتوسيع نفوذها على دول ومناطق كانت تعتبرها تائهة أو ساقطة من قبضة الحكم

العثماني، حيث أنتشر النفوذ الاستعماري البريطاني والفرنسي على كثير من البلدان، من شرق آسيا إلى المناطق العربية والأفريقية، وهذا الوجود الامبريالي كان مرتبط مع الرأسمالية العالمية، حيث كانت تستخدم المناطق المستعمرة على أنها أسواق جديدة لتسويق بضائعها أو مصادر لمواد أولية لمصانعها، وهذا ما عرف لاحقاً بسياسة الربط الاقتصادي، حيث أصبح بديلاً عن الاستعمار المباشر الكلاسيكي حيث يمكن اعتبار هذه الحالة أعلى درجات النفوذ الرأسمالي، مع انسياب السيطرة السياسية إلى التبعية الاقتصادية، وبالتالي صك عملة جديدة بوجهين يُفرض التعامل بها على البلاد المستضعفة ويجعل هذه مثل تلك. ويظل الهدف الجوهري من الإمبريالية هو تغليف التفوق بالتبعية الكاملة مع السيطرة على خطوط الاتصالات والمعابر البحرية المهمة لأسباب أمنية، مع نهب للثروات وانتهاك للسيادة الوطنية على الارض، وفي المحصلة ولادة انسان بلا هوية يتصف بالخنوع والاستسلام للألة الرأسمالية الإمبريالية.

بالإضافة إلى التدخل في المجالات الاقتصادية والمعرفية والمعتقدات والتقاليد وقيم هذه الشعوب وكل ذلك بسبب ارتفاع نسبة العرض التجاري بالدول الصناعية المنتجة، بالتوازي مع انخفاض الطلب أمام المنتوجات لديها، هذا ما دفعها إلى البحث عن مناطق واسواق للهيمنة والاستبداد ، عن طريق فتح فروع للشركات التجارية العالمية، تمهيدا للغزو الاستعماري الاقتصادي، كما ساهمت البعثات الدينية التبشيرية والاعمال التطوعية في مجال الصحة والتعليم، في توسيع رقعة التبعية، وفي الجانب الآخر تقوم تلك الدول بتصدير الفوضى ونشر فكرة مكافحة الارهاب، إلى الشعوب المستهدفة، بهدف تشغيل مصانع السلاح لديها والتي يسيطر عليها اللوبي الصهيوني، وهذا هو الاسلوب المعاصر للإمبريالية، هدفه في النهاية زعزعة الاستقرار في دول العالم الثالث، والقضاء على الهوية الوطنية، والقضاء على النسيج الاجتماعي والثقافي في تلك البلدان المستضعفة، بحجة أن هذه الشعوب يجب أن تبقى تحت الوصاية

والرعاية الاستعمارية لأنها في طور الطفولة ولم تصل إلى سن الرشد لذلك لا يسمح لها بحق تقرير المصير.

وفي عام 1916، كتب لينين في زيوريخ أن "الإمبريالية هي أعلى مرحلة من الرأسمالية". ويمكن اعتبار الإمبريالية مرحلة متأخرة من الرأسمالية أو متطابقة من ناحية الاهداف والغايات.

كما أن مرحلة ما بعد الحداثة لم تعد معنية بإزاحة الفكر التنويري عن الساحة الثقافية، حيث كانت تمثل صوت من لا صوت له، فلقد فككت الرأسمالية الدول النامية وحولتها إلى جسيمات صغيرة تدور في فلك الدول المنتجة للسلع، حتى أصبح الفن سلعة وكذلك الفنان اصبح منتجاً لهذه السلع، كما أنها لم تعد مقتصرة على الفنون والعمارة. لأن نظرية ما بعد الحداثية تولدت من نقد الفلسفة والعلم والتاريخ والأدب والثقافة، وهكذا اخترق فكر ما بعد الحداثة كل الدوائر الفكرية في هذه البلدان، وأصبحت جذوره ضاربة في كل تفاصيل الحياة، حتى وصلت لأن تكون قوة ثقافية عالمية مدفوعة بتجاه ما يسمى بالسوق الحر والعولمة البرجوازية، واصبحت الصورة

ووسائل الاتصال الحديثة تأخذ دورها في بناء شخصية الإنسان المعاصر، بهدف تغيير المعتقدات والتقاليد العرفية السائدة في تلك المجتمعات، تحت شعار ميلاد الحضارة الكونية العالمية في نهاية القرن العشرين. ونتج عن ذلك صراع المصالح الاقتصادية، مع بداية ذوبان للعرق والقومية. وتبدو هذه القوى جبارة إلى حد التسارع الذى لا يمكن فيه وقفها، وفي ذات الوقت لا يمكن مقاومتها. وتوصف حالة ما بعد الحداثة بأنها قمة التعددية مع اتساع الخيارات أمام الفرد بتدوير المعرفة الملاصقة للصورة، باعتقاد الطرف المقهور أن هذا هو السبيل الوحيد لرفعة الفكر والتطور واللحاق بحضارة المستبد، لينفصل بالنهاية عن الاصالة العرقية للمجتمع، كما أن مرحلة ما بعد الحداثة قد أحدثت تحولاً كاملا في الجانب الفكري والاجتماعي، بالإضافة إلى أن مرحلة ما بعد الحداثة تعتمد في كثير من الأحيان مبدأ الازدواجية بالتعامل، عن طريق الايهام بنشر الفكر الحقوقي للفرد. وهي بلا شك أداة للقمع والسيطرة الثقافية وتهميش الآخر.



الثقافة الفنية في المجتمعات العربية

أن الإنسان العربي بصورة عامة عدو ما يجهل بالفطرة، أو على الأقل لا يتعاطف أو يتفاعل مع ما يجهل، والدليل على ذلك التهميش والإقصاء الممنهج للثقافة الفنية من طرف المجتمع، والقائمين على رعاية التعليم والإعلام الرسمي في البلدان العربية، بالإضافة إلى ذلك هو عدم قدرة هذا المجتمع على ادراك وفهم وتميز تقسيمات الفنون عامة، من (فنون بصرية- تشكيلية- تطبيقية -أدائية) مع العلم أن الفنون حاجة ضرورية في تطور المجتمعات حيث تعمل على رفع المستوى الحضاري والثقافي لديها من خلال تعزيز الصناعات الثقافية والابداعية. وعلى الرغم من أهمية الفن للحياة إلا أننا ما نزال نواجه أمية ثقافية بصرية بين أفراد المجتمع، فعلى سبيل المثال ،عندما نتحدث بمفردات الفن مع أي شخص، فأننا نصطدم بجدار الجهل واللامعرفة بتلك المفردات.

ففي احد الايام قمت بطرح بعض الأسئلة الفنية على زملائي في العمل، عن ماهية الفنون التشكيلية، ومن هو الفنان التشكيلي، و ما

الفرق بين الفنون البصرية والفنون التطبيقية. فكانت الإجابات متعددة متداخلة بعيدة كل البعد عن الموضوع، فمنهم من عرف الفنان التشكيلي بالراقص أو الممثل مع ابتسامة صفراء فيها نوع من الازدراء والدونية للأسف، وفي ذات السياق وأنا أشاهد أحد البرامج الثقافية لإعلامي مشهور في احد قنوات التلفزة الرسمية، وهو يسأل فنان عن أسلوب الرسم الذي يتبعه هل هو تجريدي أم تشكيلي؟ وفي حالة ثانية من وزير تربية يحمل شهادات علمية وخبرات تراكمية عالية وكان راعياً لافتتاح معرض فني لمجموعه من معلمي التربية الفنية، حيث توقف عند أحد اللوحات وسأل المعلم الفنان، هل هذا العمل رسم زيتي أم تشكيلي. نعم هذا الواقع العربي بكل شرائحه.

وهذا أن دل على شيء إنما يدل على افتقار المواطن العربي إلى الخبرة الجمالية والتي تعتبر عنصر مهم لتنشيط الصناعات الثقافية والابداعية فالمسألة الإبداعية تعتمد على تحريك عضلة المخيال ويتجسد ذلك في التربية الجمالية منذ الصغر، حيث يتم تمكين التلاميذ من إعادة تنظيم أحاسيسهم ومشاعرهم ومعارفهم واتجاهاتهم نحو

خاصـية الجمـال في المحـيط والوجـود بصـورة عامـة، ومـن هنـا تتكـون الخبرة والتجربة الجماليـة مـن امـتلاك المعرفـة في كافـة أصـناف الفنـون كما أن الخـبرة الجماليـة ليسـت ثابتـة بـل متحولـة نتيجـة لتغيـر طبيعـة العلاقـات والعناصـر التـي تشـكلها، ممـا يتطلـب مـن الإنسـان أن يعـرف كيف يتعلم إدراك تلك العلاقات فأن تعـرف أن تـتعلم افضـل مـن تـتعلم المعرفـة ذاتهـا. ويشـير جـون ديـوي في كتـاب (الفـن خـبرة، ت: زكـريـا ابراهيم) "أن الخبرة الجمالية أساساً للتربيـة ومعيـاراً للحرية، والخـبرة تعني موقفاً من المواقف يعيشه الفرد مع الآخـرين، فيتأثر بـه ويـؤثر فيـه ويـتعلم مـن نتـائج هـذا الموقـف، حيـث تصـبح هـذه النتـائج جـزءاً مـن سلوكه وهذا ما يسمى بالمنهج التأسيسي لصناعة الإنسان المبـدع فـالفن يحول الإنسان إلى منتج. كما أن الخبرة الجمالية هي التـي تضـفي عـلى الأفعال والأحاسيس والأفكار جانباً جمالياً. ويضيف على ذلـك زكـريـا إن مـا يميـز هـذه الخـبرة عـن غيرهـا مـن الخـبرات هـو سـيطرة الجانـب الجمـالي المتمثـل في إعـادة تنظـيم الأحاسـيس والمـشاعر والمعـارف والاتجاهات نحو خاصية الجمال في الوجود. ويؤكد على ذلك (pezz)

جورج بيتس في أن المهم ممارسة الفن، لأن ذلك سينعكس على الخبرة الجمالية، فممارسة الفن أهم من أنتاج الفن ذاته بهدف محو الامية البصرية.

كما أن الثقافة والفن يعتبران وسيلة هامّة في تكوين وبناء وعي الإنسان بالقضايا الهامّة الكبرى، المتعقلة بالإنسانية أو الوطن أو الصفات الحميدة التي يجب أن يتحلى بها أو السيئة المراد نبذها. كما يعمل الفن على تنمية التفكير وتنشيط الصناعات الثقافية، ويساهم في حل المشكلات ويحفز الابداع، لذلك نحن بحاجة إلى تزويد افراد المجتمع بحقائق ومهارات القرن الواحد والعشرين، ومساعدتهم على تنمية الثقافة والابداع ، وممارسة كل أصناف المهارات الفنية مع توفير كل السبل والوسائط الإنتاجية ضمن اطار العملية الابداعية بشكل يسمح للفرد أن يكون منتجاً ويشارك في احداث التنمية الشاملة.



ثقافة الصورة

ان المثل القائل "من رأى ليس كمن سمع" فيه نوع من الصحة حيث أثبتت الدراسات العلمية أن (98٪) من الخبرات المعرفية للإنسان تأتي عن طريق حاستي البصر والسمع، و(2٪) فقط يكتسبها من خلال باقي الحواس، وهو ما يشير الى ان من يملك أدوات الصناعة الابداعية في مجال تسويق ثقافة الصورة المرئية يملك مفاتيح تغير العالم، ويقدم ما يود أن يراه الآخرين، في مجال صناعة السياسة الثقافية للشعوب، ويساهم في تشكيل السلوك الابداعي على مستوى العالم، وهو ما يحتم علينا اعادة التفكير في الصناعات الثقافية والتراثية المحلية من خلال الصورة باعتبارها الذاكرة المرئية والاكثر تأثيراً في هذا العصر.

فكل يوم تتولد لدينا مجموعة هائلة من الصور التأليفية، والتي نحصل عليها من العالم الخارجي المحيط بنا، لتمتزج مع المخزون الصوري للذاكرة المتراكمة عبر السنين، وعلى الرغم من أن الصورة المُنتجة من هذا المزيج، تعتبر مادة أولية لبناء الادراك الواعي للصور

عـن اي فكـرة أو موضـوع أو حلـم في حالـة اللاوعـي، إلا أن صـدمة الحضارة التكنولوجيا في هذا العصر، وما نتج عنها من ضغوط نفسية حياتيـة، تلعب دوراً بـارزاً في تشـوية تلـك الصـورة، إلـى درجـة العنـف (2018. فولف). ونعتقد هنا أن الفـائض الصـوري السـلبي النـاتج عن هذه الحالة، قد يكون سببه أيضا الاكتئاب الحاصل من تسارع الحياه وعدم الثقـة بـالنفس والـذي يُنتج غالبـاً صـوراً ذهنيـة مشوشـه ومشـوهه حيث تقتحم هذه الصور مستودع ذاكرة الصور الايجابيـة، فيتكـون لـدى الشـخص علامـات الطفـح السـلبي، تجـاه كثيـر مـن القضـايا المرتبطـة بالزمان والمكان والمبنية بالأساس على التخيل.

ويؤكد فولف(2018)، أن عملية اعـادة استدرار الـذاكرة، للصـور الايجابية، ستعمل بالضرورة على إعادة صقل الصورة، بكل ما فيها من تشـوهات سـلوكية أو معرفيـة مـن خـلال المحاكـاة للقيـم والاخـلاق في العالم الخارجي والضمير المتجسد بكنوز العالم الداخلي، كما أن قدرة النفس على استثارة خصوصية العقـل قد تختلف بين الافـراد، بهدف أنتـاج صـوراً ايجابيـة أخـرى، سـتعمل بالتأكيـد علـى تجميـل الشـكل

الصوري لهذا المنتج، وهذه الحالة تدفعنا للتساؤل، عن سبب اختلاف تشكل الصور من شخص لآخر.

ويرى السقار(2018) . أنه قد يكون للعامل الجيني، سبباً في تحفيز النشاط الذهني للصور الايجابية في القشرة البصرية للدماغ، والتي تلعب دوراً في بناء الخيال المبني على الادراك القيمي، وبناءً على ذلك، أن طريقة توليف الموضوعات من العقل الباطن عن طريق الخيال، سبب اخر في هذا الاختلاف بين الاشخاص، كما يعتقد السقار أن قوة الترابط بين الجسد والعقل والحواس والخيال، تمثل قوة الإنسان الخارقة، في الانتصار على قوى الطبيعة، وذلك من خلال عملية استدعاء قصري للصور الايجابية، لتكون ضمن السياق التشغيلي لعملية صناعة الخيال الإبداعي الخلاق، حيث أن هذه الصور تكونت بفعل التراكم البصري للعالم الخارجي مع تقادم الزمن، لتنتقل إلى الذهن عبر وسائل اتصال متعددة لتتولد في العالم الداخلي للنفس مكونه بذلك ما يسمى بالصور الحدسية، وتأتي هنا قوة الحدس بناء على

قوة التماهي مع المخزون الصوري للعالم الخارجي والداخلي للنفس البشرية.

أن عملية ربط الفكرة التعليمية بالصورة الذهنية المتخيلة في عقل الفرد من خلال العالم الافتراضي تعمل على تحفيز المثيرات البصرية لتلعب دوراً بارزا في زيادة منسوب الدافعية نحو الاستكشاف والتحليل، مما يساهم في تنمية التفكير الناقد لكل مفردة من مفردات البيئة التعليمية الافتراضية. فالخيال أهم من المعرفة وبالخيال نستطيع رؤية المستقبل، ونعمل على تطوير أنفسنا، كما يرى (فولف،2016) مدى أهمية الخيال في بناء الشخصية القادرة على الابتكار والإبداع وبدون الخيال يكون من الصعب علينا استحضار الماضي أو توقع المستقبل. ويوضح ذلك (2017.السقار) . أن الخيال هو القدرة على تقديم كائن في الحدس، حتى بدون وجوده، لذلك فأن الخيال مرتبط بحاسة الادراك. أما التخيل هو قدرة الإنسان على تصور الأشياء من خلال تفكيك بعض التفاصيل، إلى أن يصل الشخص إلى مستوى قد يتجاوز فيها الزمان والمكان. طبعا هذه العملية تعرف بمرحلة خلق

الخيال من خلال استحضار للصور المحاكية، لتكوين علاقات بين الصور المدركة والصور المتخيلة، ضمن إطار الصور الذهنية لطاقة المخيال، والتي تسمى ملكة التخيل عند الفرد، وبصورة مبسطة فالتخيل هو عملية استرجاع شيء من الغائب إلى الحاضر عن طريق الحواس (فولف، 2018). ويشير التصميم الهندسي أدناه إلى أهمية التدرج البصري في استدعاء الصور، وجعل الصورة محور تركيز ذهني تساهم في دعم عمليات التفكير العليا عن طريق ربط الصورة في العملية التعليمية بشكل أساسي.



الصورة رقم (13) توضح التخطيط الهندسي لدور التخيل في استدعاء الصورة واداة ادراك السبب

حيث أن تطوير مهارة التخيل عند الافراد، من خلال المثيرات البصرية المتحفية في الواقع الافتراضي، يعمل بالتأكيد على زيادة الإبداعات لديهم، ويحفز التفكير المبني على التساؤل (2004.

Schweibenz)، كما يعتبر التخيل رياضة ذهنية استكشافية، تدفع التلميذ إلى ربط العلاقات البنائية للأشياء المتخيلة لتوليد الأفكار وحل المشكلات، وهذا بدوره يعمل على تنمية الذكاء، فعملية استيعاب المعلومة المعرفية لدى المتعلم تعتمد بالدرجة الأساس على قدرته على التخيل.

ومن أسس نجاح فكرة الواقع الافتراضي في التعليم تكون مبنية في الغالب على تفاعل التلميذ وانغماسه في الواقع المتخيل المرادف للعالم الحقيقي بصورة محاكية، وهذا بدوره يحفز التلاميذ على اكتساب الخبرات التكنولوجية من خلال التعليم التعاوني ألتشاركي وبذلك يزيد الحماس نحو الصناعات الثقافية والابداعية وأن توسع مفهوم الإدراك المبني على المثيرات البصرية والسمعية، يعزز تطور شاشات العرض ووصولها إلى دقة ألوان عالية للصورة، موصولة بتقنية صوتية محسنة مما يساعد في تعلق الفرد بهذا التطور المثير للدهشة، من ناحية توفير وسط افتراضي متخيل، حيث يشعر التلميذ أنه موجود فيه فعلاً بصورة واقعية.

طبعا هذه الحالة اللاشعورية يمكن الاستفادة منها وربطها بالعملية التربوية التعليمة بكل نجاح. وفي الآونة الاخيرة أصبح التعليم عن بعد من خلال الانترنت هو القوة المؤثرة في التسويق التعليمي وتحولت "ثقافة الصورة" إلى سلطة معرفية تزود الأذهان والعقول بكل ما تحوي من مفردات وتجليات افتراضية، حيث تعمل على برمجة البشر في كل اصقاع العالم، وتقوم بصياغة الاتجاهات الابداعية في كثير من المجتمعات، وعلى الرغم من تفوق ثقافة الصورة على الكلمة، الا انها تلغيها وانما تتعايش معها وتعزز دورها، في الخطاب التعليمي الابداعي، كما انها تخلق واقعاً افتراضياً متخيلاً، من خلال التجسيد المرئي والواقع المعزز. ومن هذا المنطلق بات من المؤكد أن ثقافة الصورة والصناعات الإبداعية أصبحت من القطاعات التي تساهم في بناء الناتج المحلي الإجمالي اذا تم استغلالها بالشكل الصحيح حيث ان تلك الصناعات تعمل في زيادة منسوب الميزان التجاري، وفي ذات الوقت فإن الاستثمار في صناعة الصورة يؤدي إلى تكوين عائد استثنائي بالمقارنة مع الصناعات الأخرى.

ثقافة التعبير والترابط في الفن

تعتبر ملكة التعبير سمة مميزة للثقافات البشرية على مر العصور من منظور أنثروبولوجي، فقد ظهر هذا المفهوم منذ زمن الإنسان العاقل، على هيئة سلوك اجتماعي ثقافي مبكر، مبني على الادراك الواعي للوسط المحيط به، كما يمكن اعتبار لفظ التعبير نوع من الترجمة الثقافية للعديد من لكل شعوب العلم، ومن اكثر الالفاظ شيوعا واستخداماً في اللغة والفن بصورة عامة، وقد يصل إلى درجة معيارية في الصناعات الثقافية والابداعية، لذلك أن عملية نقل الافكار والانفعالات الإنسانية الرمزية تحتاج إلى وسط ناقل لتسهل عملية الاتصال، على هيئة شكل مادي منسق محسوس مرئي، أو لا مرئي مسموع على هيئة ايقاع رمزي، يعزز الوحدة والسلوك التعاوني الإنساني، وتجري عملية التعبير بمراحل عدة معتمدة على ثقافة المجتمع والسياق التاريخي للمرحلة التي يود التعبير عنها، بالإضافة إلى سيرة الفنان وبريقه والعرف السائد المبني على المعتقد والتراث والعادات والتقاليد المجتمعية المتوارثة عبر السنين .

وعلى الرغم من أن عملية الخلق التعبيري، تعتبر صناعة ابداعية ومهارة موروثة أو متعلمة بالممارسة والتدريب، الا وأن طبيعية التعبير الفني، يجب أن يكون لها دلالات ونتائج مُحاكيه، مرتبطة بالوسط والمرحلة

القيم الانفعالية في التعبير الفني لدى الفنان هي صورة تعكس حالة وثقافة هذا المجتمع، ومن هذا المنطلق نعتقد بضرورة عملية الربط والترابط بين الشيء المُعبر عنه وبين المرحلة التاريخية والثقافة المجتمعية، المبنية على السياق التاريخي والحالة الاجتماعية السائدة في تلك المرحلة، فالتعبير لا ينشأ الا من خلال التجربة والمعايشة للحدث المراد التعبير عنه.

لا يزال التعبير هو جوهر الصناعات الثقافة، ولكن طريقة إنتاج الثقافة وتوزيعها تختلف في كثير من المجتمعات، حيث ان تحول الصناعات الإبداعية من شركات صناعية عالمية مثل جنرال إلكتريك إلى أخرى مثل ميكروسوفت، هذا ما يشير إلى تغير ثقافة التعبير الإبداعي التسويقي في هذا العصر ، كما ان البعد الثقافي لصناعة التعبير

يلعب دوراً حاسماً في رسم مستقبل الصناعات الابداعية، من حيث حرية التعبير والرأي، وفي ذات السياق تكشف خريطة تلك الصناعات في العالم عن وجود هوة شاسعة بين الفعل التقليدي والابداعي وخصوصاً مع انتشار مواقع التواصل الاجتماعي وثقافة الصورة بين صفوف الشباب. ولا بد لمواجهة هذا الوضع من خلال تعزيز القدرات التعبيرية الابتكارية وتسويق المبادرات التنافسية على مستوى المحافظات والمدارس، بهدف تيسير الوصول إلى الأسواق العالمية وفي ظل تزايد الدور التنموي والمعرفي للصناعات الإبداعية والثقافية على الصعيد العالمي، تبرز الحاجة الى زيادة الاهتمام في المنتجات الثقافية، والفنون الاستعراضية والبصرية، والوسائط السمعية والبصرية والرقمية، وخدمات التصميم الإبداعية.

ونؤكد هنا على ما يقع به كثير من الفنانين في الوسط الفني، هو عدم الترابط بين أسلوب العمل الفني، وبين المرحلة والسياق التاريخي لظهور هذا الاسلوب، ومازلنا حتى هذه اللحظة نجتر اساليب العالم الغربي في القرن الماضي، فعندما نشاهد فنان يقوم بتنفيذ فكرة معينة

على أسس وقيم ما بعد الحداثة كالمدرسة السريالية أو الوحشية أو الدادائية، دون الأخذ بعين الاعتبار الحالة والسياق التاريخي لنشوء هذا الطراز الفني، المرتبط بحالة المجتمع في تلك الفترة، يكون هذا المنتج ضعيف وخارج نطاق الحقيقة، وليس فيه اي شكل من اشكال الابداع، وبذلك سيكون له تأثير مباشر على فشل مشروع الاستثمار في الصناعات الابداعية والثقافية. ونعتقد أن هذا الصراع الدائر على الساحة التشكيلية بالتحديد، هدفة بالدرجة الاساس اثبات الأنا الفنية والقدرة على المحاكاة، ومن ناحية اخرى ارضاء المتلقي "الجمهور" بالإضافة إلى هدف المتعة البصرية مع محاولة السعي نحو المطلق والقيم الجمالية الشكلية، بقالب فني غير ابداعي طوى علية الزمن. كما أن عملية التعبير والابداع الفني أكبر من حلبة المصارعة أو المكاسرة داخل اطار اثبات الأنا، دع الماضي للماضي وحاول أن تقرأ الزمن الحاضر بكل تفاصيله وصرعاته مع التكنولوجيا العصرية واترك خيالك يعبر عن الحالة العصرية، بكل صدق وأمانة ولك منا كل احترام وتقدير.

جيـل الــفـا

هم جيل ما بعد التنوير التكنلوجي والصناعات الابداعية، وما بعد (Google. Facebook). هم الاطفال الذين تفتحت اعينهم على الحياة مع بداية القرن الواحد والعشرين. حيث يتوقع أن يكون عددهم في نهاية عام 2025 يزيد عن 2 مليار نسمة على سطح الارض ومن المتوقع أيضا أن يكونوا الجيل الأكثر تعليماً والأكثر ذكاءً و ثراءً لذلك يجب أن نعترف أن أطفال اليوم لديهم ميزة تتفوق علينا في المعرفة والفهم التكنولوجي، لأنهم لم يعيشوا عالم ثمانينيات وتسعينيات القرن الماضي. ولم يتخيلوا الحياة أنها كانت بدون هواتف ذكية أو مواقع التواصل الاجتماعي. سيقوم هذا الجيل في المستقبل بأنشاء مشاريع تجارية تتسم بالريادة والتميز، لأنهم سيتحملون المزيد من المخاطر والتجارب وبناء العلاقات في سن مبكرة.

حيث يتوقع أيضا أن يغيروا من شكل الوظائف وطبيعة الاعمال عن طريق التطبيقات والعمل من داخل المنزل. أنه جيل سيناضل من أجل العدالة والحرية ولا يرغب في قبول كل شيء كأمر مسلم به، سيتم

بناء المستقبل على ايدي جيل "الفا" وسيكون مبني على التغييرات المتسارعة التي نشهدها اليوم. هذا الجيل الذي سيولد من أبويين أكبر سنًا، وسيكون من الأرجح أن يكون في أسر لا تنجب أكثر من طفل واحد على المستوى العالمي، ومن المتوقع أيضا أن يشهد هذا الجيل ثراءً أكبر وتخصصية أكثر في مجال الصناعات الثقافية والابداعية، ومن المحتمل أن يكون جيل ألفا في الغرب أكبر عمراً، وأكثر ثقافة واكثر تنوعًا ودعماً لجيل ألفا في العالم الثالث. والشيء الأكثر غرابة في عالم هذا الجيل هو وجود أجهزة الوسائط المتعددة في كل مكان. حيث سيتم رفع هؤلاء الأشخاص أمام شاشات(AR. MR)، تقنية الواقع المعزز وستكون الاتصالات الرقمية من حولهم طوال حياتهم.

وستبدأ الروبوتات في توليد المزيد من زمام الامور في مجال الإنتاج الإبداعي والسؤال الذي يطرح نفسة من الذي سيمتلك تلك الروبوتات؟ إذا كانت الروبوتات ستتولى عملية الإنتاج وماذا سيحدث بخصوص الفجوة بين الأغنياء والفقراء. بينما العالم يمضي قدمًا في سنوات ثورة الصناعات الابداعية حيث يركض هذا الجيل ويصارع

الزمن لإدماج التكنولوجيا في حياتنا، تارة عبر الذكاء الصناعي، وأخرى عبر الرروبوتات، وثالثة بالنانو تكنولوجي، ورابعة بإعادة هيكلة الأنظمة التعليمية لتكون التقنيات الرقمية مكونًا رئيسيًا ومركزيًا من أجل مستقبل الاجيال القادمة.

وحسب تقرير منتدى دافوس للعام 2019 فأن جامعي التحف الفنية هم من هذا الجيل المعاصر وفقًا لتقرير((Hiscox، حيث اشار التقرير الى أن 79٪ من ابناء هذا الجيل قد اشتروا الفن أكثر من مرة في الأشهر الـ 12 الماضية للعام 2018، بزيادة قدرها 15٪ عن تقرير العام 2017 وبشكل متزايد، فأن هذه الفئة العمرية الشابة من هواة الجمع هي التي تفضل شراء الفن عبر الإنترنت. ويشير التقرير أيضا إلى أن المنصات الفنية عبر الإنترنت تعمل كبوابات لهواة الجمع، حيث أصبحت منصات المبيعات عبر الإنترنت المكان المفضل للتعامل من جامعي الفن من جيل الألفية. حيث بلغ عددهم 56 مليون في أمريكا وحدها وفقاً لمركز الأبحاث بيو (Pew Research . 2018)

المراجع

المراجع العربيــة

●أبو المعاطي، إبراهيم (2015)، برنامج قائم على تقنية الواقع الافتراضي لتنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الصف الأول إعدادي، مجلة دراسات في التعليم الجامعي،

●اسماعيل، دينا (2009) المتاحف التعليمية الافتراضية، مصر، القاهرة، عالم الكتب

●أندراوس، سليم،(2017)، تطبيقات الهاتف النقال في العملية التعليمية ومعيقات استخدامها في الأردن، العدد47 Cybrarians Journal. دراسة ميدانية بالمدارس الحكومية.

●باتع، حسن (2015). التعليم النقال في التعليم الجامعي بين التأييد والمعارضة، مجلة التعليم الالكتروني، 17ع جامعة المنصورة، مصر

●بحوث في النقد الفني ترجمة، زياد سالم حداد. (1993). النقد الفني، دار المنهل للطباعة والنشر، لبنان

●بسـيوني، عبدالحميـد (2015)، تكنولوجيـا الواقـع الافتراضـي، دار النشر للجامعات

●بيتس، طوني(2007) التكنولوجيا والتعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد، الرياض، مكتبة العبيكان.

●جيـل، مـارتن (2016). مواقـع التواصـل الاجتمـاعي :أدوات التغيير العصرية عبر الإنترنت.

●حجـي، إسـماعيل(2002). اقتصـاديات التربيـة والتخطـيط التربوي التعليم، الأسرة، الإعلام .

●حلفاوي، وليد سالم (2006) مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، عمان، دار الفكر للطباعة و النشر.

●حلفـاوي، وليـد سـالم.(2011). التعلـيم الالكـتروني تطبيقـات مستحدثة. القاهرة: دار الفكر العربي.

●خليفة، هند سليمان (2010م) الاتجاهات والتطورات الحديثـة في خدمة التعليم الإلكتروني دراسـة مقارنـة بـين النمـاذج الأربـع للتعلـيم عن بعد.

•خميس، محمد (2003) . تطور تكنولوجيا التعليم. القاهرة: دار قباء.

•داود، عمار ،(2018)، جوزيف بويز ومحاولاته الغريبة في فن التنصيب ،صحيفة ايلاف الالكترونية العدد 6371 الأربعاء 31 أكتوبر. متوفر في

https://elaph.com/Web/Culture/2009/7/459291.html

•راشد، فارس بن إبراهيم (2002م) التعليم الإلكتروني واقع وطموح، ورقة عمل مقدمة لندوة التعليم الإلكتروني، مدارس الملك فيصل، الرياض

•الرشدان، عبدالله زاهي(2015) اقتصاديات التعليم. دار وائل للنشر ،عمان.

•سعيد، ادوارد (الاستشراق، المفاهيم الغربية للشرق)، ترجمة: محمد عناني، رؤية للنشر والتوزيع، القاهرة، ط1 ،1996

•السقار ،الشقران (2014) جوزف بويس وتوسع مفهوم الفن ،بحث منشور في مجلة ابن رشد ،العدد13

•سلامة، عبد الحافظ (2006) . وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم. دار الفكر، عمان، الأردن.

•شاكر، فؤاد. (2003م)، حصاد القرن العشرين فنون العصر، ط1، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر .

•شيا، محمد (1989) . النظريات الجمالية، كانط. هيجل. شوبنهأور. مؤسسة بحسون للنشر والتوزيع. بيروت

•الصرايرة، أسماء، (2004)، اثر برنامج تدريبي مستند لنظرية جولمأن للذكاء الانفعالي في مستوى التفكير الإبداعي ومفهوم الذات لدى طلبة الصف السادس الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة مؤتة، الكرك، الأردن.

•عبد العزيز، سعيد (2006) المدخل إلي الإبداع، ط1، دار الثقافة، الأردن .

•عبدالحميد، عبدالعزيز طلبة.(2010) . التعليم الالكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم. المنصورة: المكتبة العصرية.

•عبدالوهاب اسماعيل (2009) استخدام الوسائط المتعددة في التعليم، ترجمة. الطبعة الأولى، دار شعاع للنشر و العلوم

•عطار، عبد الله إسحاق؛ كنسارة، إحسان محمد. (2015م). الكائنات التعليمية وتكنولوجيا الناو. ط1، الرياض: مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر والتوزيع.

•عفانة، عزو (2000)، فاعلية برنامج مقترح لتنمية مهارات حل المسائل، الجمعية المصرية للتربية القاهرة، مصر

•غزاوي، عبد الحكيم (2007)، دور الوسائل والتقنيات التربوية الحديثة في تجويد العملية التعليمية، جامعة الجنان العراق.

•فولف، كرستوف، (2018) صور الإنسان الأسس المخيالية والأدائية للثقافة، نقله للعربية موفق السقار، دار المناهج ،عمان. الاردن.

•الفيروز آبادي، مجد الدين محمد بن يعقوب، (1999) القاموس المحيط، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، لبنان .رسالة ماجستير، الرياض.

•قـزاز، طـارق بكـر .(2004)، التـذوق والنقـد المعاصـر، دار الشروق، القاهرة

•مزيـد، مهـا عبـدالمنعم، (1996) توظيـف الكمبيـوتر وأبعـاده التربوية، كلية التربية الفنية ،جامعة حلوأن القاهرة رسالة ماجستير غيـر منشورة .

•المهدي، مجدي (2008)، التعليـم الافتراضـي فلسـفة مقوماتـه وفرص لتطبيقه، دار الجامعة الجديدة، مصر.

•المـؤتمر الـدولي للتكنلوجيـا، الاتصـالات و التعلـيم جامعـة الخلـيج للعلـوم و التكنلوجيـا الكويـت 2008 ورشـة عمـل فصـول المستقبل .

•هيرتلي. جون (2007) الصناعات الإبداعية. كيف تنتج الثقافة في عالم التكنولوجيا. ترجمة بدر بدر سليمان. الكويت

المراجع الاجنبية

•Anderson,E., Liarokapis,F., (2014). **Using Augmented Reality as a Medium to Assist**

Teaching in Higher Education. Coventry University.Uk Retrieved.

•Cameron, Fiona, and Sarah Kenderdine(2007). Theorizing **Digital Cultural Heritage**: A Critical Discourse. Media in transition. Cambridge, Mass: MIT Press،

•Clough, Wayne (2013). **BEST of Both Worlds: Museums**, Libraries, Archives in adigital age. Smithsonian Institution, Washington

•cormer. jim (1990) History Theory and Practice of Art Criticism in Art

•Ed. David Bearman. Pittsburgh, PA**: Archives and Museums Informatics**, 1991. 7-Schweibenz (1998, forthcoming) Schweibenz, Werner.

•Edward Said, Orientalism: Western Conceptions of the Orient, Penguin Books,London, 1995, p. 27

•Erkki Huhtamo (1992**), On the Origins of the Virtual Museum**, Nobel Symposium (NS 120) “Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture” May 26-29, 2002, Stockholm, Sweden.

•Feldman. (1970). Becoming human through art: Aesthetic experience in the school. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

•Florida, R. (2019). **The Rise of the Creative Class**. New York: Basic Books

•Guthrie, J.W. 1998. Reinventing education finance: Alternatives for allocating resources to individual schools. Pp. 85–107 in Selected Papers in School Finance

•Hein, George (1991). **Constructivist Learning Theory The Museum and the Needs of People**, CECA (International Committee of Museum.

•Hesmondhalgh, David (2002), The Cultural Industries, SAGE

•Horn, M. and Staker, H. (2015**). Blended: Using disruptive innovation to improve** schools. San Francisco: Jossey-Bass.

•Jean Claude Babier**: Initiation à la sociologie, éd.Erasme**, France, 1990, pp:14-17.

•Miller, L.S. 1995. An American Imperative: Accelerating Minority Educational Advancement. New Haven, CT: Yale University Press

•Minocha, S. and Reeves, A. (2010). Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical investigation of Second Life. Learning Media And Technology, Vol. 35, No. 2, 111–137.

•Monk, D.H. 1990. Educational Finance: An Economic Approach. New York: McGraw.

•Parry, Ross. Recoding the Museum: **Digital Heritage and the Technologies of Change. Museum meanings. London**: Routledge, 2007. ISBN 9780203347485.

•Peez, G. (2008). **Zur Bedeutung ästhetischer Erfahrung für die Produktion** und Rezeption in gegenwärtigen Konzepten der Kunstpädagogik. Url: http://www.georgpeez.de/texte/musikpaed.htm

• Pritchard, R.D. 1991. Organizational productivity. Pp. 443–472 in The Handbook of Industrial and Organizational Psychology, Volume 3, M.D. Dunnette and L.M. Hough, eds. 2nd edition. Palo Alto,

•Reston, Virginia, USA.- Derrida,

•Schaller, D. T., & Allison-Bunnell, S. (2003). **Practicing what we teach: How learning** theory can guide the development of online educational activities. Museums and the Web 2003 Retrieved July 2003 .

•Schweibenz ,w (2004**) museum and education** ,ICOM NEWS ,3,1.

•Singh, Prabhas (1999**). Museum and Education**. OHRG, vol. XLVII (1), Christal, Mark, and Montano, Marty and Resta, Paul and Roy,

•Sylaiou, S., Liarokapis, F., Kotsakis, K. and Patias, P. (2009). **Virtual museums**, a survey and some issues for consideration. Journal of Cultural Heritage, Vol. 10, No. 4, 520–528.

•–Tsichritzis, D. and Gibbs, S. (1991). **Virtual Museums and Virtual Realities**. Proceedings of the International Conference on Hypermedia and Interactivity in Museums, 927–954.

• Ulusoy, Kadir (2010). Open education student's perspectives on using

•UNCTAD, Creative Economy Report 2008 (PDF), UNCTAD, retrieved 2009-11-28

•Vaughan, Tay. 1994 Multimedia: Making it Work, Second Edition. Osborne McGraw Hill: New York,.

•VULTUR, Mircea.(2005). La dynamique culturelle de la mondialisation. Institut national de la recherche scientifique Urbanisation, Culture et Société.

مصادر الإنترنت

تم الرجوع اليه بتاريخ 2/ 6/ 2019

المتاحف

https://www.inexhibit.com/case-studies/virtual-museums-part-2-today-and-beyond/

صموئيل هنتنجتون مجلة شؤون خارجية 1996 ديسمبر

(foreign affairs)
https://www.foreignaffairs.com/articles/1996-11-01/west-unique-not-universal

القوة الاقتصادية للفنون والثقافة الأمريكية

ريتشارد فلوريد

https://www.citylab.com/life/2019/03/american-culture-arts-economic-impact-employment-data-gdp/585733/

https://www.britannica.com/topic/International-Council-of-Museums

المجلس الاعلى للمتاحف

المتحف الدولي

https://www.nga.gov/collection.html .

http://www.georgpeez.de/texte/musikpaed.htm

مقال لجورج بيتس عن التجربة الجمالية

http://www.vangoghmuseum.nl

متحف فأن كوخ الافتراضي

http://www.newworldencyclopedia.org/entry/Virtual_museum/

المتحف الافتراضي تجربة اليابأن، ومحاورا وامريكا في مجال المتاحف الافتراضية

http://www.businesswire.com/news/home/20150311005275/en/Miyagi-Nogyo-High-School-Hold-Augmented-Reality

الواقع المعزز

http://discovery.ucl.ac.uk/10000196 /

الواقع المعزز

https://www.youtube.com/watch?v=E9aL3HjZbcw

استراتيجية التعليم الحديث

http://strategies2015.blogspot.com/2014/12/blog-post_20.html

التعليم الرقمي

http://digitallearningnow.com/

التعليم المختلط

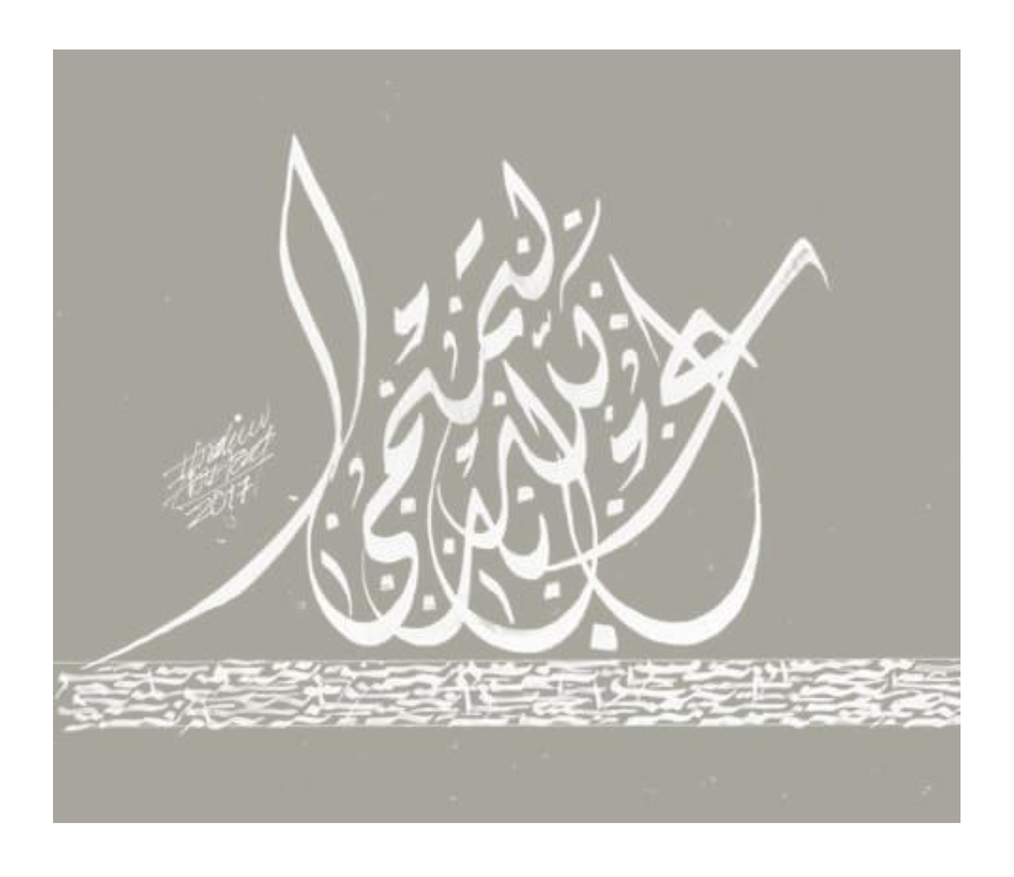
https://www.christenseninstitute.org/blended-learning-definitions-and-models/

متحف الثقافة من جوجول

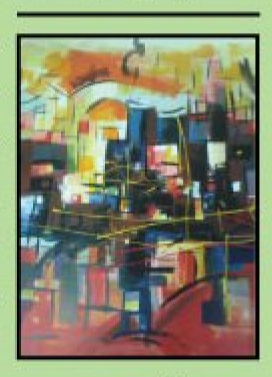
https://artsandculture.google.com/project/streetviews




تم بحمد الله



الصناعات
الثقافية والإبداعية



لكل انسان طاقة ايجابية وقدرات ابداعية خاصة تختلف نسبتها من شخص الى أخر ومن اجل تنمية طاقة الصناعات الثقافية والابداعية في المجتمع علينا ان ندرك تعدد الاشكال الدالة على المواهب الابداعية الخلاقة للافراد. ونعمل على تعزيز الظروف الملائمة لاخرجها. فحيثما حسنت القدرة الابداعية وجادت أدواتها حسن المجتمع وحسن الفرد وجاد المنتج الابداعي وصار النجاح حليف الانسان في كل مكان.

عبد الله أحمد التميمي

الباحث عبدالله احمد التميمي



- يحمل درجة الماجستير في الفنون البصرية من جامعة اليرموك.
- عضو رابطة الفنانين التشكيلين الأردنيين ورئيس جمعية العلم والتنمية سابقا
- عضو الاتحاد الدولي للفنانين التشكيلين العالميين دوشينبي.
- وله مقتنيات فنية في العديد من متاحف دول العالم



طبع بدعم من وزارة الثقافة
2020

